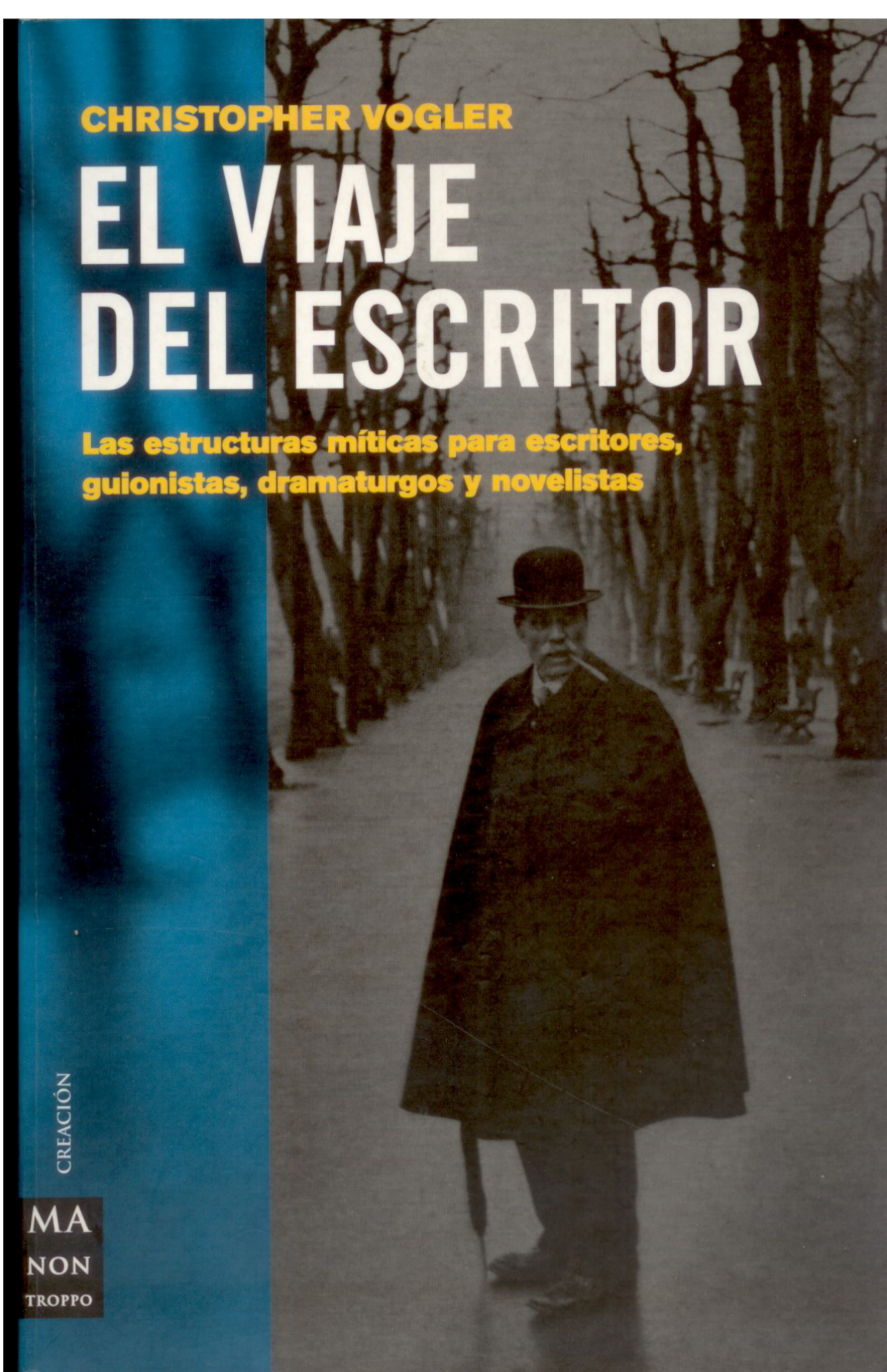

CHRISTOPHER VOGLER
EL VIAJE DEL ESCRITOR
Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas
CREACIÓN
MA NON TROPPO

Índice

Prefacio

No *pretendo* imitar a la *naturaleza*.
Intento encontrar los principios que *ella* emplea.
(R. Buckminster Fuller)

Un libro surge como las olas que se arrastran y rompen al llegar a la orilla. Las ideas irradian desde la mente del autor y colisionan con las mentes de sus lectores, hecho que dispara nuevas olas que regresan al autor. A su vez éstas generan otros pensamientos y emanaciones, y el ciclo se repite. Los conceptos descritos en EL VIAJE DEL ESCRITOR se irradiaron, y es ahora cuando resuenan a modo de críticas y retos muy interesantes, así como en la forma de vibraciones de complicidad y simpatía. He aquí, pues, mi reacción ante todas esas olas que me han bañado desde la publicación del libro, y a las nuevas olas que envié como respuesta.

En este volumen expuse la serie de conceptos que se conoce con el nombre de El viaje del héroe, que proceden de la honda estructura de la psicología de Carl G. Jung y los estudios míticos de Joseph Campbell. Traté de establecer una relación entre esas ideas y la narración de historias, con la esperanza de generar una guía para el escritor que lo conduzca hasta tan excelentes dones desde lo más íntimo de nosotros y nuestro más remoto pasado. Inicié este periplo en busca de los principios de la narración de historias, si bien a lo largo del camino hallé algo más: una serie de principios para vivir. Llegué a la creencia de que el viaje del héroe no es más que un manual para vivir, un completo manual de instrucciones para el desarrollo del arte de ser humano.

El viaje del héroe no es una invención, antes bien se trata de una observación. Es el reconocimiento de un hermoso deseo, de unos principios que gobiernan la conducta de la vida y el mundo de la narración de historias, del mismo modo que la física y la química rigen el mundo físico que nos circunda. Resulta difícil eludir la sensación

de que, en efecto, el viaje del héroe existe en alguna parte, existe de algún modo, como una realidad eterna quizás, que adopta la forma de un ideal platónico, que se trata de un modelo divino. De este modelo pueden producirse copias infinitas y muy variadas, siendo así que en cada una de ellas resuena el espíritu esencial de la forma.

El viaje del héroe consiste en un patrón que parece extenderse y adentrarse en muchas dimensiones, de suerte que describe más de una sola realidad. Describe con precisión, entre otras cosas, el proceso de la realización de un viaje, las diferentes partes necesarias para el buen funcionamiento de una historia, los gozos y las miserias del oficio de escritor y el tránsito de un alma por esta vida.

Un libro que explora semejante patrón participa, naturalmente, de esa cualidad pluridimensional. EL VIAJE DEL ESCRITOR fue concebido como una guía práctica para escritores, pudiendo asimismo leerse como una guía de aquellas lecciones de la vida que han sido meticulosamente construidas y reflejadas en las narraciones de todos los tiempos. Algunas personas lo han usado incluso como una suerte de guía de viaje, donde se predicen los altibajos inevitables en la realización de cualquier viaje geográfico o físico.

Ciertas personas dicen que el iibro les ha afectado en un nivel que bien puede no tener relación alguna con el negocio de contar historias o la escritura de un guión. En la descripción del viaje del héroe podrían haber extraído un mayor y más hondo conocimiento de su propia vida, hallando un modo o una metáfora de gran utilidad para la percepción de las cosas que los rodean, incluso un lenguaje o principio que define sus problemas y sugiere cómo resolverlos. Así las cosas. reconocen sus problemas en el calvario que padecen los héroes míticos y literarios, y obtienen sosiego de las historias, que les proporcionan abundantes estrategias (cuya eficacia demuestra el paso del tiempo) para la supervivencia, la consecución del éxito y la dicha.

Otros muchos encuentran en este libro una validación de sus propias observaciones y principios. De tarde en tarde me topo con gente que conoce bien el viaje del héroe, aunque puede que nunca lo haya oído nombrar de esa manera. Cuando leen sobre el viaje u oyen descripciones del mismo, experimentan el placentero impacto del reconocimiento como resultado de la resonancia de dichos modelos al cotejar lo visto en las historias y en sus propias vidas. Tuve la misma sensación cuando por vez primera descubrí estos conceptos en el texto de Campbell, The *Hero with a* Thousand Faces (El poder del *mito*), y le oí hablar de ellos con una pasión contagiosa. El propio Campbell sintió lo mismo cuando escuchó por vez primera a

Heinrich Zimmer, su mentor, hablando de mitología. En Zimmer reconoció una actitud compartida respecto a los mitos; a saber, que no son teorías abstractas ni las peculiares creencias de los pueblos de la Antigüedad, sino modelos prácticos de los que podemos extraer valiosas ensenanzas para vivir.

Una guia práctica

La intención original de este libro consistía en producir un manual accesible y práctico de escritura, redactado con los pies en el suelo, edificado alrededor de estos elementos míticos que vuelan a tanta altura. Ceñido a este espíritu pragmático, me siento recompensado cuando tantos lectores opinan que el texto constituye una guía muy útil para la escritura. Los escritores profesionales, como los noveles y los estudiantes, afirman que es una herramienta muy útil, que valida sus instintos y les proporciona nuevos conceptos y principios que aplicar en sus relatos. Los ejecutivos del mundo del cine y la televisión, los productores y los directores me explican que el libro ha tenido una gran y positiva influencia en sus proyectos y les ha ayudado a solventar algunos problemas que surgían a su paso. Los novelistas, dramaturgos, actores y profesores de escritura han puesto en práctica las ideas aquí expuestas en su propio trabajo.

Afortunadamente, el libro ha tenido aceptación y se ha convertido en uno de los manuales de uso corriente en Hollywood y es muy empleado en la elaboración de guiones para las pantallas. Tanto es así, que la revista Spy llegó a calificarlo como «la nueva Biblia de la industria». Las diversas ediciones internacionales del texto (las del Reino Unido, la alemana, la francesa, la portuguesa, la italiana, la islandesa y la versión en lengua española que tiene ahora entre sus manos) han contribuido a que traspase las fronteras del gran Hollywood y alcance la comunidad mundial de narradores de historias. Cineastas y estudiantes de muchos países han manifestado su interés por la idea del viaje del héroe y su aprecio por el libro como una guía práctica para el diseño y la resolución de historias.

EL VIAJE DEL ESCRITOR, entretanto, ha sido llevado a la práctica de maneras muy diversas, no sólo por escritores que cultivan géneros y formas de expresión muy distintos, sino también por maestros y profesores, psicólogos, ejecutivos del mundo de la publicidad, personal penitenciario, diseñadores de videojuegos y estudiosos de los mitos y la cultura popular.

Estoy convencido de que los principios que encierra el viaje del héroe han tenido una vasta influencia en la elaboración de las historias del pasado y más honda habrá de ser su influencia en el futuro, a medida que las nuevas hornadas de narradores sean conscientes de su existencia. El gran logro de Joseph Campbell fue la articulación nítida y clara de algo que había estado ahí siempre, es decir, la articulación de los principios de la vida que se encuentran arraigados en la estructura de las historias. Puso por escrito las normas no escritas de la relación de historias, y todo indica que con ello estimuló a los autores para que desafiaran, verificaran y embellecieran el viaje del héroe. Hoy por hoy, atisbo signos de que los escritores están jugando con estas ideas e incluso introducen un lenguaje y términos «campbellianos» en sus obras dramáticas.

La toma de conciencia de estos modelos puede ser una bendición agridulce, ya que resulta sencillo generar clichés vacíos e irreflexivos y estereotipos partiendo de esta matriz. El uso consciente y cargado de este modelo puede resultar tedioso y muy predecible. Pero si los escritores asimilan estas ideas y las recrean con un enfoque fresco y en combinaciones sorprendentes, pueden construir nuevas y asombrosas formas y diseños originales derivados de los roles antiguos e inmutables.

Cuestiones y críticas

Es necesario tener un gran enemigo para construir un gran avión.
(Dicho popular de las Fuerzas Aéreas)

Inevitablemente, algunos de los aspectos del libro han sido puestos en tela de juicio o criticados. Yo recibo estas críticas como un signo de que las ideas que en él se vierten son objeto de discusión. Tengo la certeza de haber aprendido más de los retos que de las reacciones positivas. Escribir un libro puede ser, tal como afirma el historiador Paul Johnson, «la única vía para estudiar sistemáticamente un asunto, con un propósito concreto y de forma retentiva.» Cosechar respuestas, sean positivas o negativas, forma parte de ese estudio.

Desde que se publicó el libro en 1993 he seguido trabajando en el negocio cinematográfico, en la Disney primero y ahora en la FOX. Así, he tenido la oportunidad de probar los conceptos del viaje del héroe a lo grande. Pude ver dónde funcionaba y también dónde mi

entendimiento del asunto se quedaba corto y requería ciertos ajustes. Mis creencias sobre aquello que conforma una buena historia fueron puestas a prueba en los ruedos más duros que hay sobre la tierra -las conferencias sobre guiones que se celebran en Hollywood y el mercado mundial-, y confío que mi entendimiento haya crecido y se haya enriquecido a partir de las objeciones, las dudas y las cuestiones planteadas por mis estimados colegas, así como con la reacción omnímoda del público.

Igualmente, sostuve un apretado calendario de conferencias en torno al texto Et. VIAJE DEL ESCRITOR que me llevó mucho mas allá de la literalidad y los límites geográficos de Hollywood. de suerte que me abrí al mayor y más amplio mundo de Hollywood, en otras palabras, a la comunidad cinematográfica internacional. Y tuve la fortuna de constatar cómo las ideas incluidas en el viaje del héroe se despliegan en culturas muy distintas a la que me vio nacer a medida que mi itinerario me llevaba a Barcelona, la isla de Maui. Berlín. Roma, Londres, Sydney y otros muchos lugares.

Los gustos y el pensamiento locales pusieron en tela de juicio muchas de las facetas de la idea central del viaje del héroe, a menudo con severidad. Cada cultura posee una orientación única que la posiciona con respecto al viaje del héroe, y algo hay en el carácter autóctono que se resiste a dar validez a algunos de sus términos, definiéndolos de manera distinta o bien dotándolos de un énfasis diferente. Mi marco teórico se ha visto zarandeado desde todos los ángulos, lo cual, según creo, constituye su riqueza.

Una forma, que no una fórmula

En primer lugar. debo abordar una objeción significativa que se ha hecho a EL VIAJE DEL ESCRITOR: la sospecha por parte de críticos y artistas de que supone una fórmula que propicia la repetición vacía. Nos hallamos frente a una gran disyuntiva acerca de la teoría y la práctica de estos postulados. A algunos escritores profesionales les disgusta la idea de analizar el proceso creativo, y recomiendan a sus pupilos que ignoren textos y maestros y, sencillamente. se pongan «manos a la obra». Algunos artistas optan por evitar todo pensamiento sistemático, rechazan todos los principios. ideales. escuelas de pensamiento, teorías, patrones, modelos y diseños. En su opinión. el arte es un proceso enteramente intuitivo que no puede acometerse desde las normas y que jamás debería ser reducido a una fórmu-

la. Y no yerran al decirlo. En el interior de cada artista existe un lugar sagrado donde todas las reglas se disipan o se olvidan deliberadamente, donde nada importa salvo las decisiones instintivas que nacen del corazón y el alma del artista.

Con todo, eso es también un principio, y cuantos dicen que rechazan las teorías y los principios no pueden evitar adscribirse a algunos de ellos: evitar todas las fórmulas, desconfiar del orden y los modelos, resistirse a la tradición y la lógica.

Los artistas que basan su labor en el principio del rechazo a todas las formas son, sin duda, dependientes de la forma. La frescura y la emoción que suscita su trabajo procede del contraste con el predominio de las fórmulas y los modelos en la cultura. Empero, estos artistas corren el riesgo de llegar tan sólo a una audiencia minoritaria, dado que una gran mayoría de la gente no es capaz de relacionarse con el arte que se sitúa completamente al margen de lo convencional. Por definición, sus obras no intersecan con los modelos de la experiencia comúnmente aceptados. Su trabajo sólo podría ser apreciado por otros artistas, una ínfima parte de la comunidad, en cualquier tiempo y en cualquier lugar. Es por ello que una cierta dosis de forma es necesaria para llegar a un amplio sector del público. La gente la espera y disfruta de ella, siempre y cuando no peque de predecible, estereotipada y proponga una variación interesante merced a una combinación o presentación innovadora.

En el extremo opuesto están los grandes estudios de Hollywood que emplean los modelos convencionales para llamar la atención de los sectores del público mayoritarios. En los estudios de la Disney tuve ocasión de ver la aplicación de los principios más sencillos, tales como convertir al personaje principal en «un pez recién salido del agua», una estrategia pensada para comprobar el poder de una historia narrada y su atracción sobre una audiencia masiva. En ese tiempo, los dirigentes de la Disney creían que había varias preguntas muy adecuadas que formular tanto a una historia como a sus personajes: ¿Acaso plantea un conflicto? ¿Tiene un tema? ¿Trata de algo que puede ser expresado mediante un aforismo ampliamente conocido y existente en la cultura popular como, por ejemplo, «Nunca juzgue un libro por su cubierta>) o «El amor lo vence todo»? ¿Presenta la historia como una serie de actos o grandes movimientos, permitiendo que la audiencia se oriente y participe de la narración? ¿Transporta al espectador a un lugar donde nunca ha estado antes, o acaso le permite ver lugares que te son familiares pero desde una nueva perspectiva? ¿Viven los personajes historias paralelas intere-

santes y motivaciones plausibles, cuya narración merece ser expuesta al público? ¿Atraviesan por diversas etapas verosímiles que provocan sus reacciones y les hacen crecer (los arcos del personaje)? Y otras cuestiones similares.

Los estudios tienen que recurrir al uso de principios y aplicar algunos estándares para evaluar y desarrollar las historias, aunque sólo sea porque producen un gran número de ellas. Un estudio de tipo medio en Hollywood ha adquirido y está desarrollando entre ciento cincuenta y doscientas historias simultáneamente. Por eso que deben emplear más recursos en la evaluación de los miles de proyectos potenciales que reciben de los agentes cada año. Para manejar con eficacia un número elevado de historias es necesario utilizar algunas de las técnicas de la producción masiva como, por ejemplo, la estandarización, si bien deben utilizarse con moderación y gran sensibilidad, sin perder de vista las necesidades particulares de cada historia.

El lenguaje estándar

El empleo de un lenguaje estándar se erige en una herramienta de capital importancia a fin de posibilitar los millares de comunicaciones que son necesarias para contar tantas historias. Nadie dicta este lenguaje, sino que forma parte de la educación común de las personas y habita en las normas no escritas de este negocio. Los advenedizos aprenden el léxico con rapidez, así como los conceptos y las asunciones que se han transmitido generación tras generación de narradores y cineastas. Con ello, todo el mundo dispone un amplio abanico de expresiones abreviadas que favorece la comunicación rápida de las ideas con las que se elabora una historia.

En el ínterin se forjan nuevos términos y conceptos que reflejan las condiciones cambiantes del sector. Los ejecutivos noveles o «junior» escuchan con detenimiento y atrapan cualquier signo de perspicacia, las ideas, la filosofía o los principios para la ordenación que proceden de sus jefes. La gente toma el liderazgo de sus líderes. Se caza al vuelo cualquier término relacionado con el arte, cualquier aforismo o regla, y se transmite de suerte que en poco tiempo pasa a formar parte de la cultura corporativa de cada estudio y del saber general de toda la industria. Algo particularmente cierto cuando esos pedazos minúsculos de sabiduría transmitida conducen a la realización de productos lúdicos de gran éxito entre el publico.

Así las cosas, el lenguaje del viaje del héroe empieza ya a formar parte del acervo común que emplean quienes cuentan historias, toda vez que sus principios han sido empleados conscientemente para la creación de películas que han alcanzado un elevado índice de popularidad. Pero existe un peligro que acecha a cuantos lo emplean con plena conciencia de ello. El abuso del lenguaje tradicional o de las palabras de última moda podría cristalizar en la forma de productos vacíos y de escaso calado. Un uso perezoso y superficial de los términos que aparecen en el viaje del héroe, una interpretación excesivamente literal de este sistema metafórico o la imposición arbitraria de sus formas en cada historia puede resultar embrutecedor. Deberían, pues, emplearse como una forma, que no fórmula, como un punto de referencia y una fuente de inspiración, nunca como un mandato dictatorial.

El imperialismo cultural

Otro de los peligros del lenguaje y los métodos estandarizados tiene que ver con las diferencias locales, con aquellas cosas que aportan emoción y sabor a los viajes que nos transportan a lugares lejanos, dado que podrían verse aplastadas hasta lo anodino por la pesada maquinaria intrínseca a la producción masiva. Los artistas de todo el mundo están en guardia frente al imperialismo cultural, frente a la exportación agresiva de las técnicas para la narración de historias prevalecientes en Hollywood y el estrangulamiento de los variados acentos regionales. Los valores americanos y las asunciones culturales de la sociedad occidental amenazan con asfixiar y erradicar los sabores únicos de otras culturas. Muchos observadores han resaltado el hecho de que la cultura norteamericana se está convirtiendo en la cultura global, y cuán irreparable sería la pérdida en caso de que los sabores a nuestro alcance fueran únicamente los del azúcar, la sal, la mostaza y el catsup.

Éste es un problema bien instalado en la sensibilidad de los narradores de historias europeos, especialmente en estos tiempos en que son muchos los países que están inmersos en el proceso de integración en la Unión Europea. Se afanan por crear historias de un carácter hasta cierto punto universal, capaces de traspasar sus fronteras nacionales, dado que el público doméstico puede no ser suficientemente numeroso para sufragar el siempre elevado coste de la producción. Compiten con el profundamente competitivo producto americano que agresivamente corteja al mercado mundial. Muchos

se plantean la aplicación de las técnicas americanas, pero al tiempo sienten preocupación ante la posibilidad de que se pierdan las tradiciones regionales, siempre únicas.

¿Es acaso el viaje del héroe un instrumento del imperialismo cultural? Podría serlo, en caso de ser interpretado ingenuamente, o si se copiara a ciegas, o si se adoptara sin cuestionarlo apenas. Si bien podría también convertirse en una herramienta de suma utilidad para el narrador de historias de cualquier cultura, siempre y cuando se proceda a adaptarlo con buen criterio y de manera considerada a fin de reflejar las cualidades únicas e inimitables propias de la geografía, el clima y las gentes de cada lugar.

Descubrí que algunos narradores australianos eran plenamente conscientes del imperialismo cultural al que se encuentran expuestos, tal vez porque en ese país la gente tuvo que vencer muchas adversidades para crear su propia sociedad. Han forjado algo distinto de lo que existe en Inglaterra, independiente de lo americano y lo asiático, influenciado por todas estas culturas aunque profundamente australiano, algo que murmura la misteriosa energía de la tierra que habitan y de los aborígenes. Me señalaron algunas asunciones culturales ocultas que escapaban a mi percepción del viaje del héroe. Siendo universal y atemporal, y pudiendo hallarse sus mecanismos en todas las culturas de la tierra, una lectura occidental o americana podría incurrir en sesgos más o menos sutiles. A modo de ejemplo: referir la inclinación de Hollywood hacia los finales felices y las resoluciones limpias, la tendencia a mostrar héroes virtuosos dignos de admiración que vencen al mal por medio del esfuerzo individual. Mis maestros australianos me ayudaron a ver que tales elementos podrían generar buenas historias para el mercado mundial, pero que igualmente podrían no reflejar la visión de todas las culturas. Me hicieron caer en la cuenta de algunos supuestos que se transmiten en las películas hechas al estilo de Hollywood, así como que había muchas cosas que dejaban de expresarse.

En el transcurso de mis viajes aprendí que Australia, Canadá y muchos países europeos subvencionan a sus cineastas. en parte para preservar y celebrar las diferencias regionales. Cada región, cada departamento o Estado opera al modo de un estudio de cine en pequeña escala, de manera que confecciona los guiones, da trabajo a los artistas y produce cintas para la pequeña y la gran pantalla. Para Estados Unidos me gustaría imaginar un Hollywood descentralizado, donde cada Estado de la Unión funcionase como un estudio cinematográfico que examinara las historias de sus ciudadanos y ade-

lantara el dinero necesario para la producción de películas regionales que representen y engrandezcan la cultura de la localidad, toda vez que mantiene a los artistas locales.

Las culturas con fobia a la figura del héroe

Dondequiera que me han llevado mis viajes he aprendido que algunas culturas, para empezar, no se sienten enteramente cómodas con el término héroe. Australia y Alemania son dos países que parecen tener una cierta «fobia» hacia la figura del héroe.

Los australianos desconfían del atractivo propio del héroe virtuoso, dado que tales conceptos se han empleado para convencer a varias generaciones de jóvenes australianos e involucrarlos en las batallas de los británicos. Ni qué decir tiene que los australianos cuentan con sus propios héroes, pero tienden a no tener demasiadas pretensiones ni a hacerse notar en exceso, razón por la cual se mostrarán reticentes a este modelo durante mucho más tiempo que otras culturas. Como la mayoría de los héroes, se resisten a la llamada de la aventura, siguen siendo comedidos y puede que nunca se sientan cómodos en la piel del héroe. En la cultura australiana resulta indecoroso pretender el liderazgo o estar en el candelero, y quien lo hace se convierte en un «gallito» que es reducido con rapidez. El héroe más admirable es aquél que niega su papel heroico tanto como puede, como Mad Max, que evita aceptar cualquier responsabilidad que no le atañe directamente.

La cultura alemana parece ser ambivalente en su relación con el concepto del héroe. La veneración del héroe tiene una larga tradición en Alemania, pero las dos guerras mundiales y el legado de Hitler y los nazis han envilecido este concepto. El nazismo y el militarismo alemán manipularon y distorsionaron los poderosos símbolos del mito del héroe, tras invocar sus pasiones para esclavizar, deshumanizar y causar destrucción. Como en cualquier sistema arquetípico, como en cualquier filosofía o credo, la forma heroica puede ser deformada y usada con protervas intenciones.

En el período que siguió a la época de Hitler se concedió un cierto descanso a la figura del héroe, mientras que toda la cultura era sometida a una redefinición. Así, los antihéroes desapasionados y de sangre fría se ajustan mejor al espíritu alemán. Un tono realista exento de sentimentalismo es la forma más aceptada en la actualidad, aunque siempre existirán una inclinación hacia el romanticismo y un gusto por la fantasía. Los alemanes disfrutan con las histo-

nas imaginativas sobre héroes que proceden de otras culturas, si bien por el momento no se sienten del todo cómodos con los héroes románticos de cosecha propia.

El héroe como guerrero

En un sentido mas general, el viaje del héroe ha sido criticado tildándolo de ser la encarnación de la cultura del guerrero dominada por los hombres. Sus detractores arguyen que se trata de un instrumento propagandístico concebido para animar a los hombres jóvenes a que se alisten en los ejércitos, un mito que glorifica la muerte y la autoinmolación sin sentido. Algo de cierto tiene esta acusación, pues muchos héroes de leyenda y de otras narraciones son guerreros, toda vez que los modelos del viaje del héroe frecuentemente se han utilizado con fines propagandísticos y para incrementar el número de reclutas. Sin embargo. condenar y desechar estos modelos porque puede hacerse un uso militar de los mismos supone un ejercicio de cerrazón y una evidente cortedad de miras. El guerrero no es sino una de las muchas caras que puede presentar el héroe, que también puede ser un pacifista. una madre, un peregrino, un iluso. un vagabundo, un eremita. un inventor, una enfermera, un salvador, un artista. un lunático, un amante. un payaso, un rey, una víctima, un esclavo, un trabajador, un rebelde. un aventurero. un fracasado trágico, un cobarde, un santo, un monstruo, etc. Tantas son las posibilidades creativas de esta forma que desbordan con creces su potencial para el abuso.

Los problemas de género

El viaje del hcroe es a veces criticado por ser una teoría eminentemente masculina, cocinada por los hombres para así fortalecer su dominio, de escasa relevancia en el también único y muy diferente viaje de la condición femenina. Es posible que exista una cierta desviación masculina edificada en torno a las descripciones del ciclo del héroe. pues muchos de sus teóricos han sido hombres, y yo lo admito con toda libertad: soy un hombre y no puedo evitar percibir el mundo desde una óptica marcada por mi género. Aun así, he procurado aprehender y explorar los modos y maneras en que el viaje de la mujer difiere del viaje masculino.

Considero que en gran medida ese viaje es idéntico para todos los seres humanos, dado que compartimos muchas realidades, tales como el nacimiento, el crecimiento y la decadencia, si bien, y claramente, ser mujer impone ciclos, ritmos, presiones y necesidades distintos. Puede que haya una diferencia real en las formas que adoptan los viajes del hombre y la mujer. Los viajes masculinos tal vez sean más lineales, y procedan desde un objetivo externo al siguiente, mientras que en el caso de las mujeres el viaje puede girar sobre sí mismo o describir espirales centrífugas o centrípetas. Quizá sea la espiral un analogía más precisa para definir el viaje de la mujer que otras formas como la línea recta o un simple círculo. Otro modelo asimismo posible incorpora una serie de aros concéntricos, donde la mujer se desplaza en su viaje hacia el interior, en dirección al centro, y ulteriormente se expande hacia la periferia. La necesidad masculina de salir y superar obstáculos, conseguir logros, conquistar y poseer puede ser sustituida en el viaje femenino por el impulso hacia la conservación de la familia y la especie, la construcción de un hogar, el apego a las emociones, la búsqueda de la conciliación y el acuerdo y el cultivo de la belleza.

Las mujeres han hecho un gran esfuerzo para articular estas diferencias, tanto es así que recomiendo encarecidamente algunos libros tales como When God Was *a* Womun (Cuando Dios era mujer) de Merlin Stone, Goddesses *in* Everywoman (Las diosas de cada mujer: una *nueva* psicologíafemenina) de Jean Shinoda Bolen, The *Heroine's Journey* (*El* viaje heroico de la mujer: guía práctica) de Maureen Murdocks y de esta misma autora The *Woman's* Dictionary *of* Myth and *Symbols* (Diccionario de mitos y símbolos de la mujer). Todos ellos constituyen un excelente punto de partida hacia un mejor y más equilibrado entendimiento de los aspectos masculinos y femeninos que conforman el viaje del héroe. (Una nota para hombres: para cualquier duda sobre este particular, no duden en consultar a una mujer.)

El desafío de la computadora

Poco después de publicarse la primera edición de este libro, algunas personas (guardianes del umbral), no muchas, salieron a la palestra para afirmar que la tecnología del viaje del héroe estaba ya obsoleta, debido fundamentalmente al advenimiento de las computadoras y sus posibilidades de interactividad y de una narrativa no lineal. Según esta partida de críticos, las antiguas ideas sobre el viaje están

irremediablemente ahogadas en la convención que lo divide en planteamiento, nudo y desenlace, los conceptos de causa y efecto y la sucesión de acontecimientos en el tiempo. La nueva hornada, dicen, destronará al viejo narrador de historias lineales, y cederá el poder a la gente para que cuenten las historias en la secuencia que prefieran, saltando así de un punto a otro, tejiendo las historias al modo de una telaraña y no como un encadenamiento lineal de hechos.

Es cierto que las computadoras crean una amplio abanico de posibilidades muy estimulantes de nuevo cuño, así como que alientan el pensamiento no lineal. Con todo, las personas siempre hallaran placer en el simple hecho de «Cuéntame una historia». Siempre hallarán deleite en abandonarse a la atmosfera de una narración para internarse en el trance que ha previsto y urdido un cuentista experto en el oficio. Conducir un automóvil resulta divertido, como también puede serlo dejar que nos lleven en él, siendo ésta una experiencia que permite a los pasajeros gozar del paisaje, mucho más que si se vieran obligados a concentrarse y elegir qué ocurrirá a renglón seguido.

La interactividad siempre ha estado entre nosotros -en todo momento llevamos a cabo vínculos de hipertexto no lineales en nuestras mentes, aun cuando escuchemos el relato de una historia lineal-. A decir verdad, el viaje del héroe se adapta perfectamente al mundo de los juegos de ordenador y las experiencias de naturaleza interactiva. Las miles de variaciones que adopta este paradigma, desarrolladas con los siglos, ofrecen ramificaciones infinitas desde las que puede tejerse un sinfín de historias.

La respuesta de los cínicos

Otro de los presupuestos o asunciones culturales en los que he incurrido y que ha sido puesto en tela de juicio es la idea de que una persona puede marcar diferencias, que los héroes son necesarios para provocar el cambio, siendo así que el cambio es una buena cosa. Conversando con diversos creadores de la Europa del Este pude observar que en sus culturas respectivas existe un profundo cinismo respecto del heroico afán por cambiar el mundo. El mundo es como es, y cualquier esfuerzo encaminado a modificarlo resulta infructuoso y fútil, y los supuestos héroes que tratan de cambiarlo están irremisiblemente condenados al fracaso. Este punto de vista no supone necesariamente la antítesis del viaje del héroe, dado que el modelo es

lo suficientemente flexible para abrazar cualquier filosofía de corte cínico o pragmático, y muchos de sus principios siguen siendo operativos en aquellas historias que son su reflejo. No obstante, debo confesar que no todas las personas ni todas las culturas perciben este modelo con tanto entusiasmo como el que siento yo, ni tan optimistamente, y no seré yo quien les quite la razón.

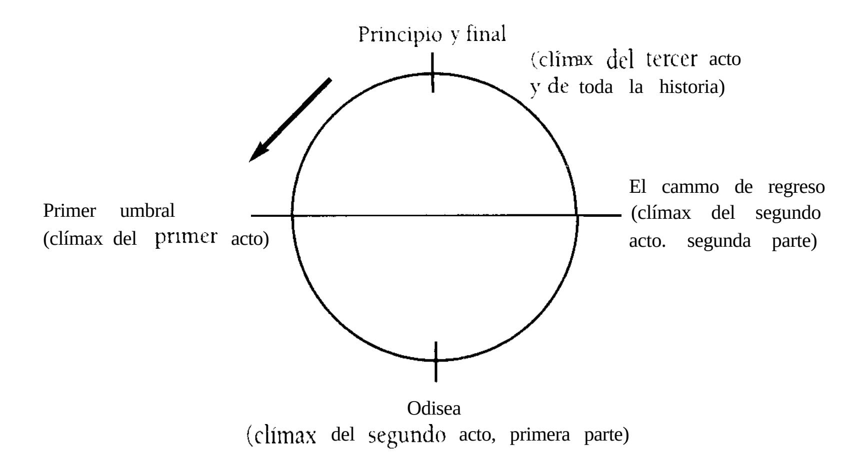
Pero ¿y si...?

Resulta emocionante comprobar que los conceptos vertidos en el viaje del héroe conducen a un proceso de aprendizaje que no tiene fin. Me sorprenden y deleitan a un tiempo los giros y matices que surgen con cada nueva historia que trabajo, es como si la vida misma no cesara de mostrarme nuevos ángulos y facetas.

Mi comprensión del arquetipo de la sombra, por citar un ejemplo, sigue evolucionando. No dejo de sentirme impresionado ante el poder de este modelo, en particular cuando opera dentro del individuo como un agente depositario de todos aquellos sentimientos y deseos no expresados. Es una fuerza que se acumula cuando uno no hace justicia a sus talentos, cuando no nos hacemos eco de la llamada de las musas o dejamos de vivir ciñéndonos a nuestros ideales y principios. Posee una fuerza mayúscula a la par que sutil, que opera desde los niveles profundos para entablar comunicación con uno, quizá para sabotear nuestros esfuerzos, quebrando nuestro equilibrio hasta que reparamos en el mensaje que portan los acontecimientos, 0 sea, que debemos hallar una vía de expresión para nuestra creatividad, nuestra naturaleza verdadera o morir. Hace unos años, un accidente automovilístico me reveló el carácter rebelde de la sombra, me mostró que yo estaba distraído, disperso, que no vivía en armonía, y que me encaminaba en pos de desastres mayores a menos que hallara un cauce por el que expresar mi naturaleza creativa.

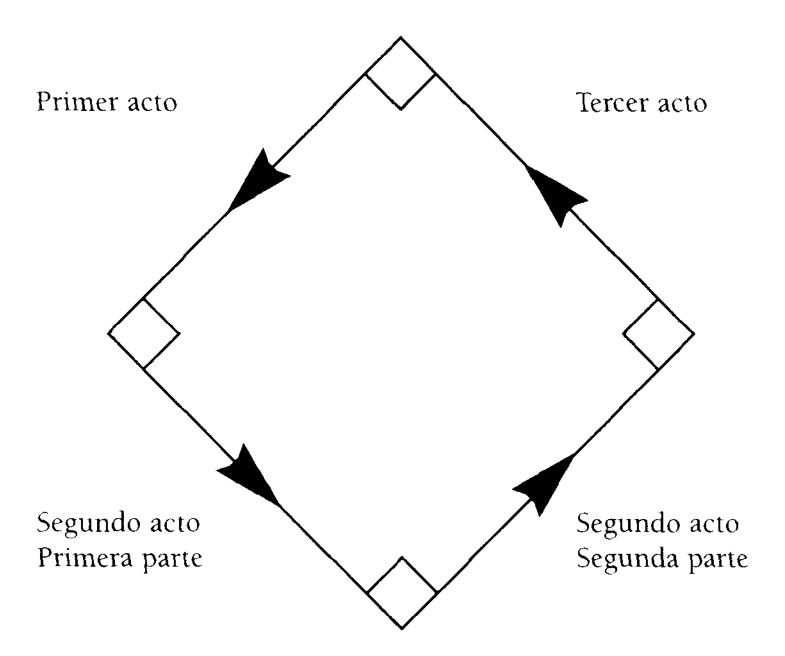
Algunas muecas esporádicas de incredulidad y estupefacción en los rostros de mis estudiantes me han enseñado que no había profundizado suficientemente en algunos de los aspectos del modelo. Algunas personas expresaban su confusión ante las peripecias, vicisitudes y puntos de inflexión del modelo, particularmente derivada de la distinción entre el punto medio. que denomino la odisea o el calvario, y el clímax del segundo acto, al que me refiero con la expresión el camino de regreso. El intento de explicar esta distinción me condujo a una conclusión nueva. Cada acto se asemeja a cada uno

de los movimientos que integran una sinfonía, que consta de su propio inicio, un desarrollo y un desenlace, así como un clímax (el punto de máxima tensión) que se produce justo antes de la finalización del acto. Estos puntos álgidos de cada uno de los actos constituyen los puntos de inflexión mayores del diagrama circular:



En una ocasión, cuando pronunciaba una conferencia en Roma, di un paso más en el desarrollo de esta idea, hallé una manera alternativa para representar gráficamente el viaje del héroe, no ya como un círculo, sino como un diamante. Estaba explicando que cada acto conducía al héroe por un cierto camino con un objetivo o destino específico, y que cada clímax de cada uno de los actos variaba la dirección del periplo del héroe como resultado de asignarle un nuevo objetivo. El objetivo del héroe en el primer acto, por ejemplo, podría ser la búsqueda de un tesoro, pero tras el encuentro con una amante potencial en el cruce del primer umbral, ese objetivo podría verse alterado en beneficio de la obtención de ese amor. Si en el punto medio de la odisea el villano captura al héroe y a su amante, el objetivo del siguiente movimiento bien podría ser escapar del captor. Y si el villano acaba con la vida de la amante durante el camino de regreso, el nuevo objetivo del movimiento final podría ser la venganza. Así, el objetivo inicial podría también alcanzarse. o bien podría establecerse un objetivo global (conocer la dependencia propia o reconciliarse con los fracasos del pasado, por ejemplo) que aparezca en todos los movimientos a medida que el héroe acomete los diversos objetivos superficiales y cambiantes.

Para ilustrar este concepto dibujé los objetivos del héroe para cada uno de los actos mediante una serie de lineas rectas, vectores de intención, evitando las curvas. Al enderezar las curvas del círculo se generaron varias inflexiones muy marcadas. de 90°, situadas en los cambios de acto que revelaban las variaciones drásticas que podían acontecer en la consecución del objetivo perseguido por el héroe. Cada línea recta representa un objetivo del héroe, correspondiente a cada uno de los actos -escapar a los condicionamientos del mundo ordinario, sobrevivir en una tierra extraña, obtener las bendiciones y huir de la tierra hostil, regresar al hogar sano y salvo portando algo que puede ser compartido y con capacidad para reactivar el mundo.



Me divirtió constatar que acababa de trazar un diamante semejante a una cancha de béisbol. A menudo he tenido la sensación de que el trazado de los campos de juego genera diagramas que se solapan con el diseño de la estructura del viaje del héroe. El béisbol bien puede leerse como otra metáfora de la vida. siendo los jugadores que corren entre las bases como los héroes que cubren diversas etapas en pos del objetivo final del viaje.

La mejor manera de explorar las infinitas posibilidades del viaje del héroe quizá sea aplicarlo a un determinado número de películas o historias. A este efecto un nuevo libro y un CD-ROM se están fra-

guando en Michael Wiese Productions, un trabajo que versará sobre los mitos en las películas. En este caso abordaremos una amplio número de películas que han alcanzado gran popularidad y las analizaremos desde la óptica que nos proporcionan las tesis del viaje del héroe. Se trata de un modo de probar y verificar la idea que le permitirá ver con sus propios ojos si resulta válida y de utilidad. Uno puede intuir cómo opera en general y cómo se transforma en algunos casos concretos. Y fruto de la comparación de muchos ejemplos y a través del estudio de algunas excepciones de interés, podrá encontrar más información acerca de los principios que la rigen, sus valores, y las relaciones que permiten al creador dominar la forma.

Al final del libro he añadido algunos elementos que se incluyen en una sección titulada «Epílogo: Una mirada retrospectiva sobre el viaje». En este apartado he optado por emplear algunas herramientas que proceden de la mitología y del viaje del héroe con el propósito de realizar un análisis más exhaustivo de algunas cintas clave, entre las que destacan *Titanic*, El rey león (The *Lion* King), *Pulp* Fiction, *Full Monty* (The *Full Monty*) y la saga de La guerra de las galaxias (*Star Wars*). Confío que con ello demostraré algunas de las maneras en que los principios míticos siguen empleándose para la realización de productos destinados a entretener al gran público.

Al contrario que en las historias sobre héroes, que siempre encuentran resolución, el viaje hacia el entendimiento y la articulación de estas ideas es verdaderamente interminable. Pese a que hay aspectos de la condición humana que jamás cambiarán, siempre surgen situaciones nuevas, y el viaje del héroe tendrá que sufrir adaptaciones que permitan reflejarlas. Se formarán nuevas olas, que seguirán su camino, una, otra vez, y siempre.

Introducción



Los preparativos para el viaje

Éste es el relato por el que rezo a la *musa* divina para que nos lo exponga. Inícialo, diosa, desde donde tú desees.
(Homero, Odisea)

Le invito a que me acompañe en el viaje de un escritor, una misión de descubrimiento encaminada hacia la exploración y el trazado de toda una cartografía de las tierras fronterizas que se localizan entre los mitos y la narración de historias entendida desde la modernidad. Nos guiará una idea muy sencilla: **todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas** y los **sueños.** Comúnmente se los conoce por el nombre de **el viaje del héroe.** El entendimiento de estos elementos y su utilización en la escritura moderna constituye el objeto principal de nuestra búsqueda. Empleadas con sabiduría, estas herramientas antiguas pertenecientes al oficio de la narración de historias conservan un tremendo poder capaz de aliviar a nuestros pueblos y de construir un mundo mejor.

Mi propio y personal viaje del escritor da inicio con el muy peculiar poder que la narración de historias siempre a ejercido sobre mi persona. Los cuentos de hadas me causaron una honda fascinación ya en la infancia, materializándose a través de aquellos pequeños libros dorados que mi madre y mi abuela leían en voz alta. Devoraba los dibujos animados, las caricaturas y las películas que veía en televisión allá por los años cincuenta, las emocionantes aventuras que contemplaba en los autocines, los espeluznantes cómics, así como la harto estimulante ciencia-ficción de la época. Cuando, tras sufrir una torcedura en el tobillo, me encontraba postrado en cama, mi padre acudía a la biblioteca de la localidad y tra-

ía consigo maravillosas historias de las mitologías celta y escandinava que me ayudaban a olvidar el dolor.

Un rastro de historias varias que finalmente desembocó en la lectura entendida como modus *vivendi* cuando empecé a trabajar como analista de historias para los estudios de Hollywood. Aunque examiné miles de novelas y guiones, nunca llegué a hartarme de explorar el laberinto que presenta una historia, ni de la pasmosa repetición de modelos y patrones, ni de sus desconcertantes variantes y tantas otras cuestiones confusas. ¿De dónde proceden las historias? ¿Cómo funcionan? ¿Qué nos dicen de nosotros mismos? ¿Qué significan? ¿Por qué las necesitamos? ¿Cómo podemos usarlas para construir un mundo mejor?

Por encima de todo, ¿cómo consiguen quienes las redactan que cada historia tenga un significado? Las buenas historias nos hacen sentir que hemos vivido una experiencia plena y satisfactoria. Nos han hecho reír o llorar, o ambas cosas. Una vez acabada la historia sentimos que hemos aprendido algo sobre la vida o sobre nosotros mismos. Tal vez hayamos caído en la cuenta de algo y estemos más sensibilizados, tal vez hayamos descubierto un personaje nuevo, una nueva actitud que modelará nuestra vida de entonces en adelante. ¿Cómo consigue un escritor provocar tantas cosas? ¿Cuáles son los secretos de un oficio tan antiguo? ¿Qué normas lo rigen? ¿Qué principios encierra su diseño?

Con el paso de los años empecé a detectar algunos elementos comunes a todas las historias de aventuras y los mitos, ciertos rasgos familiares e intrigantes, escenarios, accesorios, localizaciones y situaciones asimismo compartidas. Tomé vaga conciencia de que, en efecto, existe una plantilla o patrón que de un modo u otro guía el diseño de las historias. Tenía algunas de las piezas del rompecabezas, si bien el plan general me eludía.

Entonces, en la escuela de cine de USC (University of Southern California), tuve la fortuna de que mi investigación coincidiera en algunos aspectos con el trabajo que entonces estaba realizando Joseph Campbell, el gran experto en mitos. El encuentro con Campbell fue, para mí y para otros muchos, una experiencia capaz de cambiar mi vida. Bastaron unos pocos días de estudio del laberinto de su conocido libro, El poder del mito, para que llevara a cabo una profunda y electrizante reestructuración de mi vida y de mi pensamiento. Ahí estaba, perfectamente explorado, el patrón que yo había intuido. Campbell había descifrado el código secreto de las historias. Su obra se erigió en una suerte de llama-

rada que súbitamente ilumino un paisaje que se hallaba sumido entre las sombras.

Trabaje con la idea de Campbell relativa al viaje del héroe para entender el fenomenal ejercicio de repetición que ponía en práctica la industria cinematográfica en películas tales como La guerra *de las galaxias* y *Encuentros en la tercera fase (Close Encounters of the Third Kind)*. La gente acudía a las salas de proyección y visionaba una y otra vez estas cintas como si anhelara una experiencia religiosa. Me parecía que estas películas arrastraban al público de una manera tan singular porque reflejaban los satisfactores universales que Campbell halló en los mitos. Poseían algo que la gente necesitaba.

El poder *del mito* constituyó una especie de salvavidas cuando inicié mi trabajo como analista de historias para los grandes estudios de cine. En mis primeros trabajos sentí un hondo agradecimiento al texto de Campbell. pues se convirtió en una herramienta de gran valor para el diagnostico de los posibles problemas que podía presentar una historia, a la par que para prescribir soluciones al respecto. Sin los consejos de Campbell y la mitología me habría sentido perdido.

En mi opinión, el viaje del héroe era muy estimulante, entrañaba una tecnología extremadamente útil para que ejecutivos y cineastas pudieran eliminar parte de la incertidumbre y los gastos implicados en el desarrollo de historias para el cine. Pasaron los años y encontré muy pocas personas que se sintieran afectadas tras el encuentro con Joseph Campbell. Fuimos algo así como una sociedad secreta de verdaderos creyentes, que conjuntamente depositábamos nuestra fe en «el poder del mito».

Escaso tiempo después del inicio de mi trabajo como analista dc historias para la Walt Disney Company, redacté un informe de siete páginas llamado Guía práctica *de* El poder de1 mito; en él describía la idea del viaje del héroe por medio del análisis de algunos ejemplos de películas tanto de reciente estreno como clásicas. Repartí el memorando entre mis amigos. colegas y algunos ejecutivos de la Disney con el objeto de exarninar y pulir las ideas a través de sus reacciones. De forma progresiva amplie la *Guía práctica* hasta convertirla en un ensayo más extenso, y empece a verter todo ese material en una asignatura dedicada al análisis de historias que impartí en un curso para escritores que por aquel entonces organizaba la UCLA (University of California, Los Angeles).

Una serie de conferencias que pronuncié por todo el país posibilitó que examinara mis postulados en varios seminarios con guio-

nistas, escritores de novela romántica, escritores de libros para niños y narradores de historias de toda índole. A la sazón descubrí que muchos de ellos estaban explorando los imbricados senderos del mito, las historias y la psicología.

Descubrí, pues, que el viaje del héroe es más que una simple descripción de los entresijos ocultos de la mitología. A su vez presenta una guía muy útil para la vida, en particular para la vida del escritor. En la peligrosa empresa de mi propia escritura hallé las diversas etapas del viaje del héroe, que se evidenciaban tan útiles y dignas de confianza como suelen revelarse en los libros, los mitos y las películas. En mi vida personal me sentí sumamente agradecido por disponer de un mapa que guiara mi búsqueda y me ayudara a anticipar aquello que iba a encontrarme al doblar el siguiente recodo de mi andadura.

La utilidad del viaje del héroe como guía para la vida penetró por la fuerza en mi hogar en los días previos a mi primera charla pública sobre este asunto, que debía tener lugar en el marco de un gran seminario que iba a celebrarse en la UCLA (Universidad de California, Los Ángeles). Dos semanas antes del seminario aparecieron publicados dos artículos en el *Herald-Examiner* de Los Ángeles; en ellos un crítico de cine arremetía contra el director George Lucas y su película *Willow*. De algún modo, dicho crítico había tenido acceso a la Guía práctica y afirmaba que sus contenidos habían tenido una honda influencia y que había corrompido a los guionistas de Hollywood. Este crítico achacaba a la Guía práctica todos los fracasos habidos y por haber, desde *Ishtar* hasta Howurd... un nuevo *héroe* (Howurd *the Duck*), así como el éxito de Regreso al futuro (Bach *to the Future*). Según su parecer, los ejecutivos de la industria, iletrados y perezosos, deseosos de encontrar una fórmula para ganar dinero rápido y fácil, habían adoptado la Guía práctica como la panacea y se afanaban en hacérsela tragar a todos los guionistas, una circunstancia que sin duda ahogaba su creatividad por medio del uso de una herramienta que los ejecutivos ni siquiera se habían tomado la molestia de comprender.

Aunque halagado al constatar que alguien podía pensar que mi influencia en la mente colectiva de Hollywood era tan avasalladora, también sentí una gran pesadumbre. Encontrándome en el umbral de una nueva fase en la elaboración de estas ideas, me tumbaron antes de comenzar siquiera. 0 al menos eso parecía.

Algunos amigos más veteranos y curtidos en estas lides señalaron que con este desafío a mis ideas simplemente me había topado con

un arquetipo, es decir, uno de esos personajes tan familiares que pueblan los paisajes en los que transcurre el viaje del héroe, en este caso un guardián del umbral.

Esa información aportaba un nuevo enfoque que me hizo recuperar instantáneamente la orientación y me enseñó a manejar la situación. Campbell había descrito la manera en que a menudo los héroes se topan con «estas fuerzas ajenas aunque extrañamente íntimas, algunas de las cuales constituyen una auténtica amenaza» para ellos. Todo indica que los guardianes aparecen en los diversos umbrales que siembran el viaje, esos pasos peligrosos y angostos que comunican una etapa de la vida con la siguiente. Campbell sacaba a relucir las muchas formas en que los héroes pueden lidiar con los guardianes del umbral. Antes de atacar abierta y directamente a estos poderes en apariencia hostiles, los viajeros aprenden a ser más listos que ellos o bien a unir sus fuerzas, de suerte que absorben su energía en lugar de acabar destruidos por ella.

Así pues, reparé en que el ataque del guardián del umbral constituía una bendición en potencia y no una maldición. Había pensado en la posibilidad de retar al crítico en duelo (con nuestras computadoras portátiles situadas a veinte pasos), pero pronto reconsideré esta opción. Con un leve cambio de actitud bien podría transformar su hostilidad en mi beneficio. Me puse en contacto con el crítico y le invité cordialmente a exponer nuestras opiniones divergentes en un seminario público. Aceptó mi propuesta y se integró en un debate entre expertos que poco a poco fue tornándose muy vivo y entretenido, en el transcurso del cual arrojamos luz sobre algunos puntos oscuros del mundo de la escritura de historias que apenas había yo vislumbrado hasta entonces, A resultas de esta circunstancia, el seminario ganó calidad y mis ideas se vieron fortalecidas por el desafío. En vez de enzarzarme en una lucha dialéctica con el guardián del umbral, había conseguido integrarlo en mi propia aventura. Aquello que parecía un golpe letal se había transformado en algo saludable y harto útil. El enfoque mitológico había probado su valor con creces, como historia y en la vida misma.

En ese tiempo comprendí que la Guía *práctica* y las ideas de Campbell en efecto habían ejercido su influencia sobre Hollywood. Así, empecé a recibir pedidos de los estudios cinematográficos para que les hiciera llegar copias de la Guía práctica. Me llegaron ecos de que los ejecutivos de otros estudios entregaban el panfleto a sus escritores, directores y productores, cuyas ideas consideraban como modelos universalmente aceptados para la confección de historias comerciales.

Todo parecía indicar que el mundo de Hollywood había descubierto la utilidad que encerraba el viaje del héroe.

Entretanto, las ideas de Joseph Campbell habían explotado provocando una más amplia sensibilización y difusión tras su aparición en el show de Bill Moyers en la PBS, una entrevista que llevó por título «El poder del mito». El programa fue un rotundo éxito, que borró las barreras de edad, política y religión, apelando directamente al espíritu de las personas. La versión en formato libro, una transcripción de las entrevistas, figuró en las listas de los más vendidos que publicaba *The* New York Times durante más de un año. El poder del mito, el venerable libro de texto y caballo de batalla de Campbell se convirtió, de la noche a la mañana, en un *bestseller* tras aparecer durante más de cuarenta años en los últimos puestos de las listas, con escasas aunque constantes ventas.

El programa de la PBS difundió y puso en conocimiento de millones de personas las ideas de Campbell, e iluminó el impacto que su trabajo había tenido en la obra de cineastas como George Lucas, John Boorman, Steven Spielberg y George Miller. Súbitamente me encontré ante un conocimiento y una aceptación crecientes de los postulados de Campbell, que se diseminaban en todo el entorno de Hollywood. Un número creciente de escritores y ejecutivos tenía conocimiento de estos conceptos y mostraba interés en su posible aplicación a la escritura de guiones y la elaboración de películas de cine.

El modelo del viaje del héroe siguió durante mucho tiempo prestándome un gran servicio. Me sirvió para leer y evaluar más de diez mil guiones para media docena de estudios. Era mi atlas, una carta de navegación surtida con mapas que permitían que me adentrara en mis viajes escritos. Me guió hacia un nuevo cargo en la Disney, de tal manera que fui nombrado consultor para la división de animación en la época en que se gestaron La *sirenita* y La bella y la bestia (*Beauty and the Beast*). Las ideas de Campbell resultaron tremendamente valiosas en la investigación y el desarrollo de historias basadas en cuentos de hadas, temas mitológicos, de ciencia-ficción, libros de cómics y aventuras históricas o de época.

Joseph Campbell falleció en 1987. Nuestros caminos se cruzaron muy brevemente en un par de seminarios. A sus ochenta años todavía era un hombre atractivo, de elevada estatura. elocuente, vigoroso, divertido, henchido de energía y entusiasmo, revestido de un encanto irresistible. Antes de morir me dijo: «Sigue por ahí. Te aguarda un largo camino ».

Recientemente descubrí que durante algún tiempo la lectura de la Guía práctica ha sido un requisito indispensable para los ejecutivos encargados del desarrollo en la Disney. Los pedidos y las consultas diarios, así como infinidad de cartas y llamadas de novelistas, guionistas, productores, escritores y actores indican que las ideas del viaje del héroe se están empleando y desarrollando con más vigor que nunca.

Y así me decidí a escribir este libro, descendiente directo de la Guía *práctica*. Este volumen está concebido según el modelo de *I Ching*, e incluye una visión general introductoria seguida de algunos comentarios que abundan sobre las etapas típicas del viaje del héroe. El libro primero, titulado «El trazado del mapa del viaje», constituye una rápida inspección del territorio. El capítulo 1 no es sino una revisión de la Guía práctica y una presentación concentrada de las doce etapas que integran el viaje del héroe. Bien podría percibirse como el mapa de un viaje que estamos a punto de iniciar juntos y que habrá de llevarnos por el particular mundo de las historias. El capítulo 2 supone una introducción a los arquetipos, *dramatis personae* de la historia y del mito. En él se describen siete tipos o personajes comunes, funciones de naturaleza psicológica que encontramos en todas las historias.

El libro segundo, «Las etapas del viaje», presenta un examen pormenorizado de los doce elementos que componen el viaje del héroe. A cada capítulo sigue una serie de sugerencias, «Cuestionario del viaje», para que usted profundice en las diversas cuestiones expuestas. Un epílogo, «Una mirada retrospectiva sobre el viaje», aborda la particular aventura del viaje del escritor toda vez que señala algunos escollos y trampas que deben evitarse en el periplo. Igualmente incluye el análisis, siempre bajo el prisma del viaje del héroe, de varias películas que se han revelado muy influyentes y entre las que cabe destacar Titunic, *Pulp* Fiction, El rey león, *Full Monty* y La guerra de las galaxias. En uno de estos casos, El rey león, tuve la oportunidad de poner en práctica las ideas del viaje del héroe desde mi cargo de consultor experto en historias durante gran parte del proceso de su construcción y desarrollo, pudiendo comprobar de primera mano cuán útiles pueden ser estos principios.

El texto presenta un buen número de referencias a películas, tanto clásicas como recientes. Quizá brote en usted el deseo de ver estas cintas para comprobar cómo funcionan los postulados que nutren el viaje del héroe. Del mismo modo, se incluye una lista de las películas más representativas, que conforma el primer apéndice.

También podría escoger una película o historia en particular y tenerla muy presente a medida que se interna en la lectura de EL VIAJE DEL ESCRITOR. Familiarícese con la historia o cinta elegida como resultado de leerla o visionarla varias veces con detenimiento, tomando algunas notas de lo que acontece en cada escena y cómo se articula en el contexto de todo el drama. Hacerlo con la ayuda de un reproductor de cintas de vídeo es lo más idóneo, dado que le permite detener la cinta y anotar los comentarios que estime oportunos sobre el contenido de cada escena, al tiempo que deduce y analiza su significación y la relación que establece con el resto de la historia.

Le sugiero que lleve a cabo el citado proceso con una historia o película que pueda emplear para verificar las ideas que expone este libro. Examine la historia y compruebe que refleja las etapas y los arquetipos del viaje del héroe (en el segundo apéndice, pág. 351, encontrará una hoja donde podrá trabajar el viaje del héroe). Observe cómo las diversas etapas se adaptan a fin de satisfacer las necesidades que plantea la historia o la cultura específica para la que fue concebida. Ponga en cuestión todas estas ideas, verifíquelas en la práctica, adáptelas a sus necesidades y hágalas suyas. Emplee estos conceptos con el propósito de probar sus ideas y como fuente de inspiración para la escritura de sus propias historias.

El viaje del héroe ha sido de gran utilidad tanto para los narradores de historias como para sus oyentes desde el principio de los tiempos, y hasta la fecha no evidencia signo alguno de desgaste. Comencemos, por tanto, el viaje del escritor y exploremos juntos estas ideas. Confío en que sabrá descubrir su utilidad como llaves mágicas que nos dan acceso al mundo de las historias y al laberinto de la vida.

Libro primero



EL TRAZADO DEL MAPA DEL VIAJE

Una guía práctica

Sólo existen dos o tres historias humanas, *pero* se repiten con tanta insistencia que parece que nunca antes hubieran ocurrido.
(Willa Cather, en 0 Pioneers!)

A la larga, puede que el libro de Joseph Campbell titulado El poder del mito se erija en uno de los textos más influyentes del siglo xx.

Las ideas expresadas por Campbell en dicho volumen están teniendo un gran impacto en el arte de narrar historias. Poco a poco, los escritores están cayendo en la cuenta de la atemporalidad intrínseca a los patrones y modelos que identifica Campbell, y optan en consecuencia por emplearlos para mayor enriquecimiento de sus obras.

Ineluctablemente, Hollywood ha detectado la utilidad y el jugo que puede extraerse del trabajo de Campbell. Algunos cineastas de la talla de George Lucas y George Miller reconocen su deuda con Campbell, y su influencia puede percibirse en las películas de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Ford Coppola y muchos otros.

De este modo, no es de extrañar que Hollywood haya empezado a adoptar sin reparos las ideas que Campbell expone en su libro. Sus conceptos constituyen un conjunto de herramientas de gran versatilidad para escritores, productores, directores o diseñadores, que engloba un sólido instrumental que perfectamente se adecua al oficio de la narración de historias. Con la ayuda de estas herramientas podemos construir una historia que haga frente y resuelva casi cualquier situación, una historia que sea a un tiempo dramática, entretenida y veraz en su vertiente psicológica. Con semejante equipo usted podrá diagnosticar los problemas y los puntos flacos inherentes a cualquier argumento y practicar las correcciones necesarias para extraer el mejor partido de todo su potencial.

Estas herramientas han resistido el paso del tiempo. Superan en edad a las pirámides, al anillo mágico de Stonehenge y preceden a las pinturas rupestres más antiguas halladas en las cavernas.

La más inestimable aportación de Joseph Campbell consiste en haber recopilado estas ideas, haberlas reconocido, articulado, dado nombre y organizado sistemáticamente. Por primera vez expuso el modelo que subyace y da vida a todas las historias que se han contado hasta el presente.

El poder del mito! constituye la afirmación del tema más persistente en la tradición oral y la literatura escrita: el mito del héroe. Con el estudio de los mitos del héroe que se dan en nuestro mundo Campbell descubrió que todos relatan básicamente una misma historia, que se cuenta una y otra vez, siempre inconclusa y recurrente en sus infinitas variaciones.

Dedujo que toda la narración de historias, consciente o inconscientemente, se ajusta al vetusto patrón del mito, y que todas las historias, desde los chistes más crudos y descarnados hasta las más altas cimas literarias, pueden entenderse en los términos que presenta el viaje del héroe: ese «monomito» cuyos principios desbroza Campbell en su libro.

El modelo del viaje del héroe tiene un alcance universal, ocurre en todas las culturas y en todas las épocas. Sus variantes son tan infinitas como pueda serlo la especie humana en sí misma, siendo así que en todos los casos su forma básica permanece inalterada. El viaje del héroe integra varios elementos increíblemente tenaces que emergen desde los más recónditos confines de la mente humana, interminablemente, y que sólo difieren en los detalles propios de cada cultura, si bien su quintaesencia es siempre la misma.

El pensamiento de Campbell corre paralelo al del psicólogo suizo Carl G. Jung y su notable teoría de los arquetipos: la constante repetición de ciertos caracteres o energías. que acontecen en los sueños de todas las personas, así como en los mitos de todas las culturas. Jung apuntó que estos arquetipos son un reflejo de los diferentes aspectos de la mente humana, de tal suerte que nuestras personalidades se dividen y desdoblan en estos personajes para así participar en el juego del drama de nuestras vidas. Notó que existe una extraña correspondencia entre las figuras que poblaban los sueños de sus pacientes y los arquetipos comunes a cualquier mitología. Seguidamente se aventuró a decir que ambos proceden de una fuente más honda y primigenia: el inconsciente **colectivo** de la especie humana.

Los personajes recurrentes en el mundo de los mitos tales como el joven héroe, el anciano o anciana sabios, la figura que cambia de aspecto, el antagonista sombrío y escurridizo, son idénticos a esas figuras con presencia constante en nuestros sueños y fantasías. Es por eso por lo que los mitos y muchas de las historias elaboradas según el modelo mitológico resultan convincentes y nos presentan una ilusión de la verdad psicológica.

Dichas historias son modelos muy precisos de los mecanismos que maneja la mente humana, verdaderos mapas de nuestra psique. Desde una óptica psicológica resultan válidos y describen las emociones con mucho realismo, aun cuando nos presenten acontecimientos fantásticos, irreales o sencillamente imposibles.

Todo ello redunda en un poder universal que caracteriza dichas historias. Los relatos edificados sobre los fundamentos básicos del viaje del héroe poseen un atractivo que está al alcance de cualquier ser humano, una cualidad que brota de una fuente universal ubicada en el inconsciente compartido y que es un fiel reflejo de las inquietudes universales.

Son relatos que abordan cuestiones muy infantiles, pero de largo alcance: ¿Quién soy? ¿De dónde vengo? ¿A dónde iré tras mi muerte? ¿Qué es el bien y qué es el mal? ¿Qué hacer con el bien y el mal? ¿Qué ocurrirá el día de mañana? ¿Qué pasó con el ayer? ¿Acaso hay alguien ahí fuera?

Las ideas que porta la mitología y que con tanto tino identificó Campbell en El poder del *mito* pueden ser aplicadas para el entendimiento de cualquier problema humano. Constituyen una excelente llave que nos da acceso a la vida en toda su magnitud, y son un instrumento que favorece el establecimiento de vínculos más eficaces con el gran público.

Si desea comprender las ideas que modelan y modulan el viaje del héroe, nada será mejor que leer la obra de Campbell. Como dije anteriormente, se trata de una experiencia que puede cambiar al más pintado.

De forma análoga, sería una buena idea acudir a los mitos y leer sobre ellos, si bien la lectura del texto campbelliano podría suplir esta tarea, debido a que su autor es una eminencia en la materia, además de un magistral narrador de historias que se deleita en la ilustración de sus tesis, y adorna sus postulados con exuberantes ejemplos procedentes de la mitología.

Campbell proporciona un esbozo del viaje del héroe y delimita su contorno en el capítulo IV, «Las claves», perteneciente a El poder del

TABLA 1
Comparación de la terminología y las líneas maestras

El **viaje del escritor**	**The Hero with a Thousand Faces** (El *poder del* mito)
Primer acto	**La partida, la separación**
El mundo ordinario	El mundo cotidiano
La llamada de la aventura	La llamada de la aventura
El rechazo de llamada	El rechazo de la llamada
El encuentro con el mentor	La ayuda sobrenatural
La travesía del primer umbral	La travesía del primer umbral
	El vientre de la ballena
Segundo acto	**El descenso, la iniciación, la penetración**
Las pruebas, los aliados, los enemigos	La senda de las pruebas
La aproximación a la caverna más profunda	
La odisea (el calvario,	El encuentro con la diosa
	La mujer como tentación
	La reconciliación con el padre
	La apoteosis
	La recompensa
La recompensa	La bendición final
Tercer acto	**Tercer acto: el regreso**
El camino de regreso	El rechazo al retorno
	El vuelo mágico
	El rescate desde el interior
	La travesía del umbral
	El retorno
La resurrección	Señor de ambos mundos
El retorno con el elixir	La libertad para vivir

mito. Me he tomado la libertad de remendar ligeramente este esquema, en un intento por reflejar algunos de los temas comunes que concurren en las películas, y para ello he recurrido a ilustrar mis argumentos con ejemplos extraídos de películas contemporáneas y de algunos clásicos del cinematógrafo. De este modo el lector podrá comparar ambos perfiles en sus líneas más generales, así como la terminología con sólo ojear la tabla numero uno.

Como puede verse, rescribo el mito del héroe a mi manera, y usted debería sentirse igualmente libre para hacer lo propio. Cada narrador ajusta el modelo mítico a los rasgos y peculiaridades de su propósito o a las necesidades y prioridades de cada cultura.

De ahí que se diga que el héroe tiene mil caras.

Para finalizar, tan sólo añadiré una breve nota sobre el término *héroe*: tal como se emplea aquí, este vocablo, como a menudo sucede con las palabras doctor o *poeta*, puede hacer referencia tanto a un hombre como a una mujer.

El viaje del héroe

En el fondo, pese a sus infinitas variantes, la historia del héroe siempre implica una suerte de viaje. Un héroe abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos. Podría tratarse de un viaje real con un destino claro y bien definido, a saber: un laberinto, un bosque, una gruta, una ciudad o un país extraños, un lugar que se transforma en el campo de batalla donde dirimirá sus diferencias con el antagonista 0 las fuerzas puestas en su contra, etc.

Pero, a la par, son otras tantas las historias que conducen al héroe a través de un viaje interior, que ocurre en la mente, el corazón, el espíritu. En cualquier historia que se precie el héroe crece y sufre cambios, viaja desde una manera de ser a la siguiente: de la desesperación a la esperanza, de la debilidad a la fortaleza, de la locura a la sabiduría, del amor al odio, y nuevamente de vuelta. Son precisamente estos periplos emocionales los que atrapan al público y consiguen que una historia bien merezca una lectura o un visionado.

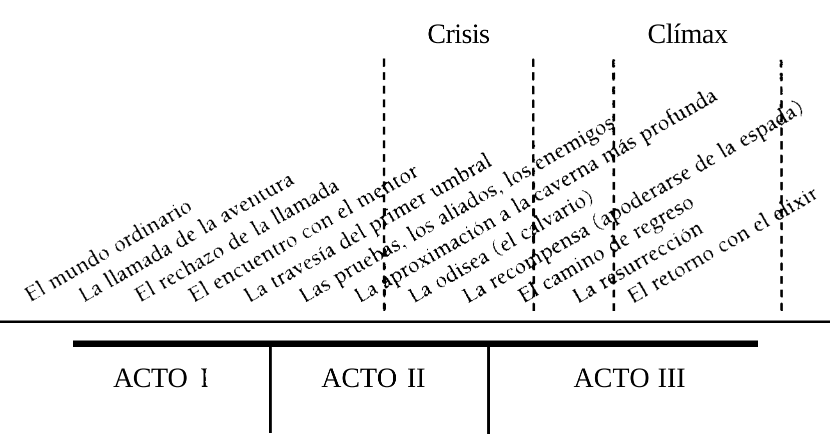
Así, las etapas que integran el viaje del héroe pueden rastrearse en historias de toda índole, y no solo en aquéllas que describen una aventura o acción que pueda ser tildada de «heroica». El protagonista de cada historia es el héroe de un viaje, aun cuando la senda únicamente transite por su mente o se desarrolle en el ámbito de las relaciones.

Que las distintas estaciones que componen el viaje del héroe emerjan naturalmente, aun cuando el autor no sea consciente de ello, no es óbice para afirmar que el conocimiento de las líneas maestras ancestrales que gobiernan toda narración se revela muy útil a la hora de identificar y subsanar algunos de los problemas que plantean. Dicho esto, considere el lector las doce etapas que siguen como una carta de navegación que abarca el viaje del héroe, desde el inicio hasta su conclusión, como una de las muchas formas en que podemos desplazarnos de uno a otro lugar, si bien una de las más flexibles, duraderas y fiables.

Las etapas que componen el viaje del héroe

1. El mundo ordinario.
2. La llamada de la aventura.
3. El rechazo de la llamada.
4. El encuentro con el mentor.
5. La travesía del primer umbral.
6. Las pruebas, los aliados, los enemigos.
7. La aproximación a la caverna más profunda.
8. La odisea (el calvario).
9. La recompensa (apoderarse de la espada).
10. El camino de regreso.
11. La resurrección.
12. El retorno con el elixir.

El modelo del viaje del héroe



1. Ll mundo ordinario

La mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, consuetudinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella. «Como pez fuera del agua», reza el dicho, una idea que ha dado forma a incontables películas y series televisivas [El *fugitivo* (The *Fugitive*), The *Beverly Hillbillies* , Caballero sin espada (*Mr. Smith* Goes *to* Washington), Un yanqui en la corte del rey Arturo (A Connecticut *Yankee in* King *Arthur's Court*), *El* mago de *Oz* (The *Wizard of Oz*), Único testigo (Witness), Límite: 48 horas (48 *Hrs.*), Entre pillos *anda* el juego (*Trading* Places), Superdetective en *Hollywood* (*Beverly Hills* Cop), etc.]. Si lo que se pretende es mostrar a un pez fuera de su hábitat natural, fuera del agua, en primer lugar deberá mostrarlo en su **mundo** ordinario, a fin de crear un vívido contraste con el mundo nuevo y extraño en el que está a punto de introducirse.

En único testigo podemos ver al policía urbano y la madre y su hijo amish (menonitas) en su respectivos entornos habituales antes de ser arrastrados a un ambiente totalmente ajeno para ellos: los amish se sienten abrumados por la ciudad, mientras que el policía se topa con el mundo decimonónico característico de la cultura de la comunidad amish. En primera instancia vemos a Luke Skywalker, el héroe de Lu *guerra* de las galaxias, tremendamente aburrido con su rutina de granjero antes de partir hacia su particular abordaje del Universo.

Del mismo modo, en El *mago* de *Oz* se invierte un tiempo considerable en la descripción de la vida monótona y gris que lleva Dorita en Kansas antes de su entrada en el maravilloso mundo de Oz. Aquí el contraste se ve realzado por el rodaje en riguroso blanco y negro de las escenas que ocurren en Kansas, mientras que para las escenas enmarcadas en el mundo de Oz se emplea un vibrante Technicolor.

En Oficial y caballero (*An Officer* und *a Gentleman*) se esboza un vívido contraste entre el mundo ordinario del héroe -poblado por un rudo jovenzuelo de la marina con un padre borracho que corre tras las putas siempre que tiene ocasión- y el mundo especial de la muy pulcra y pulida escuela de elite de la Marina donde ingresa el héroe.

2. La llamada de la aventura

El héroe se enfrenta a un problema, un desafío o aventura que debe superar. Una vez planteada la **llamada de la aventura,** el protago-

nista no podrá ya permanecer en la tranquilidad de su mundo ordinario.

Quizá la tierra esté moribunda, corno sucede en los relatos del rey Arturo y la búsqueda del Santo Grial, el único tesoro que podría sanar la tierra herida. En La guerra de las galaxias, la llamada de la aventura adopta la forma del desesperado mensaje holográfico que transmite la princesa Leia dirigido al viejo sabio Obi Wan Kenobi, quien pide a Luke que se una a él en la búsqueda. El malvado Darth Vader ha secuestrado a Leia, como ocurrió con la diosa griega de la primavera, Perséfone (Proserpina, en la mitología romana), que fue raptada por Plutón, señor de los muertos, y conducida al reino subterráneo y triste de los Infiernos. Así pues, su rescate será de vital importancia para la restauración del equilibrio normal del Universo.

En muchas historias de corte detectivesco, la llamada de la aventura no es sino la solicitud a un investigador privado para que acepte un nuevo caso que implica la resolución de un crimen que ha alterado el orden habitual de las cosas. Un buen detective debería deshacer entuertos, así como resolver crímenes.

En asuntos de venganza, la llamada de la aventura suele manifestarse en la forma de una maldad que exige reparación, por tratarse de una ofensa al estado natural de las cosas y el orden establecido. En El conde de Montecristo, Edmond Dantes es injustamente encarcelado, de modo que es el deseo de venganza lo que anima su fuga de la prisión. El argumento de *Superdetective* en *Hollywood* echa a andar tras el asesinato del mejor amigo del héroe. En Acorralado (*First Blood*) los actos de Rambo encuentran motivación en el maltrato que recibe a manos de un *sheriff* injusto e intolerante.

Por otro lado, en las comedias románticas la llamada de la aventura podría resultar del primer encuentro con alguien muy especial a la par que molesto, con quien el héroe o la heroína discute, pero al que también busca.

La llamada de la aventura establece las reglas del juego, plantea la contienda y define el objetivo del héroe: hacerse con un tesoro o con el amante, obtener venganza o enderezar las cosas, alcanzar un sueño, enfrentarse y superar un reto o cambiar una vida.

Lo que está en juego suele expresarse en la forma de una pregunta que formula dicha llamada. ¿Regresará a casa E. T.?, ¿y Dorita en El mago de *Oz*? ¿Podrá Luke Skywalker rescatar a la princesa Leia y derrotar al siniestro Darth Vader? Y en Oficial *y* caballero, ¿acaso el héroe acabará expulsado de la escuela de elite de la Marina

a causa de su propio egoísmo y las intrigas y chirigotas de un feroz instructor militar, o se ganará el derecho a ser considerado un oficial y un caballero? Chico conoce a chica, pero... ¿conseguirá el chico a la chica?

3. El rechazo de la llamada (el héroe reticente)

Ésta es una cuestión que tiene mucho que ver con el miedo. Con mucha frecuencia llegados a este punto el héroe se muestra remiso a cruzar el umbral de la aventura, de suerte que rechaza la llamada o bien expresa su renuencia. Después de todo, se enfrenta al mayor de todos sus temores: el terror a lo desconocido. El héroe todavía no se ha comprometido por completo con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás. Será necesaria alguna influencia externa -un cambio en las circunstancias, una ofensa mayor contra el orden natural de las cosas o el encuentro con un mentor- para que logre superar este instante de miedo absoluto y paralizante.

En las comedias románticas el héroe puede expresar su reticencia a implicarse plenamente (quizá por miedo a revivir los sinsabores de una amarga relación anterior). En las historias de detectives, en primera instancia el investigador privado puede rechazar el caso, únicamente para aceptarlo más tarde en contra de los dictados del buen juicio.

En *La guerra de las galaxias*, llegado a esta tesitura, Luke rechaza la llamada de la aventura que propone Obi Wan y regresa a la granja junto a sus tíos, sólo para descubrir que las tropas de asalto del Imperio han cercenado sus vidas. La actitud de Luke sufre un cambio súbito que le hace olvidar toda reticencia para emprender la búsqueda que se le propone. La maldad del Imperio se ha transformado en una afrenta contra su propia persona. Ahora está motivado.

4. El mentor (el anciano o anciana sabios)

A estas alturas del relato muchos escritores habrán introducido ya a un personaje semejante al del mago Merlín, que habrá de erigirse en el mentor del héroe. La relación que se establece entre el héroe y el mentor es uno de los temas más comunes de la mitología, y uno de los más ricos en el plano simbólico. Equivale al lazo que

se forja entre padre e hijo, maestro y pupilo, doctor y paciente, dios y hombre.

El mentor puede adoptar la forma de un mago anciano y sabio (La guerra de las galaxias), un duro sargento instructor (Oficial y caballero) o un antiguo entrenador de boxeo ya entrado en años (*Rocky*); en la mitología de La chica de la tele (The *Mary Tyler Moore Show*) era encarnado por Lou Grant, y en Tiburón (*Jaws*) toma la forma del brusco y rocoso personaje de Robert Shaw, que lo sabe todo acerca de los escualos.

La función del mentor consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido. Puede darle consejos, servirle de guía o proporcionarle pócimas mágicas. Obi Wan en La guerra de las galaxias entrega a Luke la espada de luz que perteneció a su padre, y que necesitará para batallar contra el lado oscuro de la Fuerza. En El mago de Oz, la bruja buena Glinda guía a Dorita y le entrega las zapatillas color rubí que finalmente la llevarán de regreso a casa.

Sin embargo, el mentor no podrá acompañar al héroe hasta el final del viaje. Tarde o temprano también deberá enfrentarse a lo desconocido en completa soledad. En ocasiones será necesario que el mentor empuje al héroe para que dé comienzo su aventura.

5. La travesía del primer umbral

Finalmente el héroe accede a internarse en la aventura y penetra por vez primera en el mundo especial de la historia. Lo hace como resultado de **atravesar el primer umbral,** de suerte que acepta todas las consecuencias que puedan derivarse de dicha empresa, problema o reto manifestado por medio de la llamada de la aventura. Es en este momento cuando da inicio la historia y empiezan a sucederse las aventuras. El globo asciende, el buque zarpa, empieza el romance, el avión o la nave espacial remontan el vuelo, el tren inicia su marcha.

Frecuentemente las películas presentan una estructura dividida en tres actos, tres partes bien diferenciadas que podemos definir como sigue: 1) el héroe se decide a actuar, 2) la acción en sí misma, y 3) las consecuencias que derivan de la acción. El primer umbral determina el paso entre los actos primero y segundo. El héroe, una vez que ha superado sus miedos, toma la determinación de afrontar el problema y pasar a la acción. Ahora está totalmente comprometido con el viaje y ya no puede dar marcha atrás.

Éste es el instante en que Dorita inicia su periplo por el camino de baldosas amarillas. Axel Foley, el héroe de Superdetective en Hollywood, se decide a desafiar la orden de su jefe, de tal modo que abandona su mundo ordinario de las calles de Detroit para investigar el asesinato de su amigo en el nuevo escenario del mundo especial de Beverly Hills.

6. Las pruebas, los aliados y los enemigos

Una vez traspasado el primer umbral, el héroe encuentra a su paso, natural y progresivamente, nuevos retos y pruebas, hallando en su camino aliados y enemigos, y poco a poco asimila las normas que rigen ese mundo especial.

Salones y bares sórdidos parecen ser lugares idóneos para estas transacciones. Infinidad de westems llevan al héroe a un salón donde su determinación y su hombría serán puestas a prueba y donde sus amigos y los villanos harán acto de presencia. Los bares son también muy útiles para óbtener información, así como para aprender las nuevas normas que se aplican en el mundo especial.

En Casablanca, el Rick's Café es la guarida donde se cuecen intrigas, donde se forjan enemistades y alianzas, y donde la estatura moral del héroe se pone a prueba constantemente. En La guerra de las galaxias, la cantina es el escenario que ve nacer la gran alianza con Han Solo y la fuerte enemistad con Jabba the Hutt, líder de los contrabandistas, que se saldará dos películas más tarde en El retorno del Jedi (*Return of the Jedi*). Aquí, en esta atmósfera vertiginosa, surrealista y violenta de la cantina, un hormiguero de seres extraños, Luke asimismo toma contacto con el emocionante y peligroso mundo especial en el que acaba de internarse.

Escenas como éstas favorecen el desarrollo del personaje a medida que observamos cómo el héroe y sus compañeros reaccionan bajo presión. En la cantina de La guerra de las galaxias, Luke averigua cómo Han Solo maneja una situación comprometida, al tiempo que descubre que Obi Wan es un mago guerrero muy poderoso.

Secuencias similares contiene la película Oficial y caballero llegados a este punto de la historia, donde el héroe encuentra aliados y enemigos y descubre un «interés amoroso». Entonces se revelan algunos aspectos del personaje protagonista -su agresividad, su hostilidad, su dominio de las técnicas de lucha callejera, sus actitudes respecto de las mujeres-, que afloran de entre la presión que im-

pregna las escenas y, casi con toda certidumbre, una de ellas se producirá en el recinto de un bar.

Ni qué decir tiene que no todas las pruebas, alianzas y enemistades suceden en los bares. En muchas historias, en El mago de Oz por ejemplo, son simples encuentros en el camino. En la etapa del camino de baldosas amarillas, Dorita recluta a sus compañeros: el Espantapájaros, el Hombre de hojalata y el Léon cobarde, toda vez que hace algunos enemigos, como un huerto de árboles gruñones que hablan. Y supera una serie de pruebas tales como liberar al Espantapájaros, engrasar al Hombre de hojalata y ayudar al León cobarde a que venza sus miedos y obtenga el coraje que le falta.

En La guerra de las galaxias las pruebas no terminan en la cantina, antes bien continúan una vez zanjada la escena. Obi Wan inicia a Luke en la Fuerza haciéndole volar con los ojos vendados. Las primeras batallas con los cazas imperiales constituyen una prueba más que Luke logra superar con éxito.

7. La aproximación a la caverna más profunda

Y en última instancia, el héroe se aproxima al lugar que encierra el máximo peligro, que a menudo se encuentra bajo tierra, donde se esconde el objeto de su búsqueda. Suele tratarse del cuartel general del mayor enemigo del héroe, el enclave más peligroso del mundo especial, **su caverna más profunda.** Cuando el protagonista penetre en el lugar de sus temores cruzará el segundo gran umbral. Los héroes suelen detenerse a sus puertas, en preparación para lo que se cierne sobre ellos, para planear su estrategia y burlar a los guardias del villano. Esta fase se denomina la **aproximación o el acercamiento.**

En la mitología, la caverna más profunda puede adoptar la forma del reino de los muertos, el Hades. Puede que el héroe tenga que descender a los Infiernos para rescatar a su amada (Orfeo), internarse en una gruta donde luchará con un dragón y alcanzar un tesoro (Sigfrido o Sigurd en la mitología escandinava) o en un laberinto para enfrentarse a un monstruo (Teseo y el Minotauro).

En las historias artúricas la caverna más profunda tiene la forma de la capilla peligrosa, esa cámara siniestra que podría albergar el Grial.

En la moderna mitología que muestra la cinta La guerra de las galaxias, la aproximación a la caverna más profunda surge cuando Luke Skywalker y sus camaradas son arrastrados hasta la Estrella de la Muerte, donde se encontrarán cara a cara con Darth Vader y libe-

rarán a la princesa Leia. En El mago de Oz Dorita es secuestrada y llevada al castillo siniestro de la bruja malvada, una circunstancia que obligará a sus compañeros a introducirse en él para salvarla. El título Indiana Jones y el templo maldito (Indiana Jones and the Temple of Doom) es suficientemente elocuente y revela cuál es la caverna más profunda del film.

La aproximación engloba, por tanto, todos los preparativos previos a la entrada en la caverna más profunda y el enfrentamiento con la muerte 0 un peligro supremo.

8. La odisea (el calvario)

La fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quien más teme. Se enfrenta a una muerte posible y da inicio la batalla con la fuerza hostil. La odisea, este calvario, constituye un «momento negro» para la audiencia, que es mantenida en tensión y se arroba al no saber si el protagonista fenecerá o sobrevivirá a semejante trance. El héroe, como Jonás, «está en el vientre de la bestia».

En La guerra de las galaxias este momento atormentado tiene lugar en las entrañas de la Estrella de la Muerte. cuando Luke, Leia y compañía se encuentran atrapados en la trituradora de basura gigante. Luke es reducido por los tentáculos del monstruo que habita en las aguas residuales, y tanto tiempo pasa sumergido que el público empieza a dudar de que pueda salir con vida de ese entuerto. En E. T. El extraterrestre (E. T. the Extra-Terrestrial), el adorable extraterrestre por momentos parece morir en la mesa de operaciones. En El mago de Oz, Dorita y sus amigos son retenidos por la bruja malvada, y todo indica que no hay salida posible para ellos. A estas alturas de la historia en Superdetective en Hollywood, Axel Foley ha caído en las garras de los hombres del villano y un arma apunta a su cabeza.

En Oficial y caballero, Zack Mayo sufre un calvario cuando su instructor de la Marina lo atormenta y humilla para que abandone el programa. Es un momento de alta tensión psicológica, una cuestión de vida o muerte, dado que si abandona sus opciones de convertirse en un oficial y un caballero se habrán esfumado. Sobrevive a esta odisea negándose a abandonar, y el sufrimiento lo cambia. El sargento instructor, un anciano sabio y taimado, le ha forzado a admitir su dependencia de los demás, y desde ese momento en adelante será más colaborador y menos egoísta.

En las comedias románticas, el héroe se enfrenta a la muerte, pudiendo tratarse de la muerte temporal de una relación, como en el segundo movimiento del viejo y clásico argumento «chico encuentra a chica, chico pierde a chica, chico recupera a chica». Las posibilidades de que el héroe alcance el objeto de sus afectos parecen estar en su momento más bajo y sombrío.

Se trata de un momento crítico en la historia, una odisea en la que el héroe debe morir o parecer morir para que pueda renacer seguidamente. Constituye una fuente de gran trascendencia, pues de ella mana la magia del mito heróico. Las experiencias acaecidas en las etapas previas han inducido nuestra total identificación con el héroe y su destino. Lo que sucede a nuestro héroe nos sucede a nosotros. Sus desventuras son nuestras desventuras. De modo que nos sentimos animados a experimentar con él ese lance a vida o muerte que habrá de determinar su suerte. Nuestras emociones quedan temporalmente suspendidas para que podamos revivirlas cuando regrese desde la muerte. El resultado de este renacimiento es que nos invade un inconmensurable sentimiento de regocijo y euforia sin igual.

Quienes diseñan y proyectan las atracciones de los parques de ocio y entretenimiento saben muy bien cómo emplear este principio. En las montañas rusas los pasajeros sienten que van a morir en el siguiente tobogán, y obtienen una gran emoción de su enfrentamiento con la muerte y de poder vivir para contarlo. Nunca se siente uno más vivo que al mirar cara a cara a la muerte.

También existe un elemento clave en las ceremonias de tránsito o los ritos de iniciación que certifican el ingreso en las hermandades y las sociedades secretas. El iniciado es obligado a probarse frente a la muerte en el decurso de una experiencia terrible, y luego se le permite experimentar la resurrección cuando renace siendo ya un nuevo miembro del grupo. Por consiguiente, el héroe de cualquier historia es un iniciado al que le son revelados los misterios de la vida y la muerte.

Cada historia precisa de un momento crítico y decisivo en el que el héroe o sus propósitos corran un serio peligro de muerte.

9. La recompensa (apoderarse de la espada)

Habiendo sobrevivido a la muerte, vencido al dragón, o matado al Minotauro, el héroe y la audiencia tienen motivos para el festejo. El héroe ahora toma posesión del tesoro más preciado, persiguiendo el cual ha llegado hasta aquí, obtiene finalmente **su recompensa. Ésta**

podría ser un arma singular, por ejemplo una espada mágica, o un símbolo como el Grial o algún elixir capaz de aliviar los males de la tierra herida.

En algunas ocasiones la «espada» no es sino el conocimiento o la experiencia que posibilitan un mayor entendimiento de las fuerzas maléficas y la reconciliación con ellas.

En *La guerra de las galaxias*, Luke rescata a la princesa Leia y se hace con los planos de la Estrella de la Muerte, fundamentales para derrotar a Darth Vader.

Dorita se fuga del castillo de la bruja malvada con el palo de su escoba y las zapatillas color rubí, esenciales para su regreso a casa.

En este momento, el héroe también puede resolver un conflicto anterior con uno de sus progenitores. En *El retorno del Jedi*, Luke se reconcilia con Darth Vader, quien resulta ser su padre y a la postre no es un personaje tan malvado.

El protagonista puede asimismo reconciliarse con el sexo opuesto, como suele ocurrir en las comedias románticas. En muchas de estas historias el ser amado es el tesoro que el héroe pretende ganarse o rescatar, y a menudo se plantea una escena amorosa con la que celebra su victoria.

Desde la óptica del héroe, los miembros del sexo opuesto pueden parecer **figuras que cambian de forma,** arquetipos del cambio. Su forma, aspecto o edad parecen cambiar constantemente, cosa que refleja los aspectos confusos y cambiantes que caracterizan al sexo opuesto. Los relatos de vampiros, hombres lobo u otros seres mutantes son resonancias simbólicas de esta cualidad cambiante que hombres y mujeres perciben en el sexo opuesto.

De la cruzada del héroe puede obtenerse un mejor entendimiento del sexo opuesto, una capacidad para ver allende la apariencia externa y cambiante de las cosas, que en ultima instancia conduce a la reconciliación.

Análogamente, el héroe puede incrementar su atractivo tras haber superado el calvario. Con tesón y constancia se ha ganado el título de «héroe», tras haber corrido un riesgo extremo por el bien de la comunidad.

10. El camino de regreso

Pero nuestro héroe todavía no ha salido de la floresta. Estamos, pues, a las puertas del tercer acto, y el protagonista empieza a vivir

las consecuencias de su enfrentamiento con las fuerzas del mal, que supuso su particular odisea. Si todavía no ha alcanzado la reconciliación con su progenitor, con los dioses o las fuerzas hostiles, podrían enfurecerse y volverse en contra suya. Algunas de las mejores escenas de persecución se inician en este momento, cuando el héroe debe huir e iniciar el camino de regreso, perseguido por las fuerzas vengativas que ha importunado al apoderarse de la espada, el elixir 0 el tesoro.

Así, Luke y Leia huyen, y Darth Vader, furioso, los persigue en su frenética fuga de la Estrella de la Muerte. El camino de regreso en E. T. no es sino ese vuelo en bicicleta a la luz de la luna que llevan a cabo Elliott y el propio E. T. huyendo de «Keys» (Peter Coyote), que representa a la autoridad gubernamental represora.

Esta etapa realza la firme decisión de regresar al mundo ordinario. El héroe cae en la cuenta de que es necesario dejar atrás el mundo especial, aunque todavía le aguardan otros peligros, tentaciones y pruebas.

II. La resurrección

En tiempos pretéritos, los cazadores y los guerreros debían ser purificados antes de regresar a sus comunidades de origen porque tenían las manos manchadas de sangre. Aquel héroe que se ha adentrado en el reino de los muertos tendrá que renacer y purificarse por medio de un último calvario de muerte y **resurrección** antes de iniciar su retorno al mundo ordinario de los vivos.

Estamos ante un segundo lance a vida o muerte, poco menos que una repetición de la muerte y el renacimiento que caracterizan la odisea (o el calvario). La oscuridad y la muerte por fin se funden en un postrero y desesperado envite que precede a su derrota definitiva. Es una suerte de examen final para el héroe, que deberá superar una vez más para refrendar las lecciones aprendidas en el transcurso de la odisea.

Estos momentos de muerte y renacimiento transforman al héroe, tanto que regresa a su vida ordinaria anterior convertido en un nuevo ser con nuevas miras.

La trilogía de La guerra de las galaxias juega con esta premisa constantemente. Las tres películas nos deleitan con la escena de una batalla final en la que Luke casi pierde la vida, parece morir por un segundo, y luego sobrevive milagrosamente. Con cada odisea el hé-

roe adquiere un mayor conocimiento y dominio de la Fuerza. Podemos afirmar que la experiencia lo ha transformado en un ser nuevo.

En la secuencia principal de *Superdetective en Hollywood*, Axel Foley se enfrenta nuevamente a una muerte segura a manos del villano, pero el cuerpo de policía de Beverly Hills acude en auxilio del héroe.

Oficial y caballero nos ofrece una serie final de «calamidades» harto más complejas, en las que el protagonista deberá sortear la muerte de maneras diversas. El egoísmo de Zack se desvanece cuando rechaza la posibilidad de obtener un trofeo atlético y prefiere ayudar a otro cadete. La relación que mantenía con su novia parece haber pasado a la historia, y a su vez debe sobrevivir al golpe mortal del suicidio de su mejor amigo. Por si fuera poco, tras estos duros reveses sostiene una batalla final a vida o muerte, un mano a mano con su instructor, al que obviamente sobrevive aunque transformado en ese galante «oficial y caballero» que da título al film.

12. El retorno con el elixir

El héroe regresa al mundo ordinario, mas su viaje carecerá se sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza desde el mundo especial. El elixir es una poción mágica con capacidad sanativa. Podría tratarse de una gran tesoro, como el Grial, que posee un poder mágico capaz de sanar la tierra herida, o sencillamente consistir en un conocimiento o experiencia que algún día podría revelarse útil para la comunidad.

Dorita regresa a Kansas, sabiéndose amada y con la enseñanza de que «no hay mejor lugar que el propio hogar». E. T. retorna a casa habiendo experimentado la amistad con los humanos. Luke Skywalker derrota a Darth Vader (por el momento) y restablece la paz y el orden en toda la galaxia.

Zack Mayo gana su rango y abandona el mundo especial de la base de entrenamiento con nuevas perspectivas. Ataviado con el uniforme nuevo y reluciente de oficial (y con una nueva actitud) levanta literalmente a su novia del suelo y la lleva consigo.

A veces el elixir no es sino un tesoro ganado a pulso tras la búsqueda, si bien puede asimismo ser el amor, la libertad, la sabiduría o el conocimiento de que ese mundo especial existe y no necesariamente implica la muerte. Otras veces puede simplemente consistir en regresar a casa con una buena historia que contar.

A menos que se regrese de la odisea en la caverna más profunda con algún «trofeo», el héroe estará condenado a revivir la aventura. Muchas comedias recurren a este final, tal que un personaje algo estúpido no aprende la lección y se embarca en la misma locura que le causó grandes problemas en primera instancia.

Recapitulando lo dicho acerca del viaje del héroe:

1. Los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO, donde
2. reciben la LLAMADA DE LA AVENTURA.
3. Inicialmente se muestran RETICENTES o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero
4. un MENTOR los anima a
5. CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde
6. encontrarán PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
7. Se APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral
8. donde empezará su ODISEA o CALVARIO.
9. Se apoderarán de su RECOMPENSA y
10. serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario.
11. Cruzan un tercer umbral, experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma.
12. RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario.

El viaje del héroe constituye un esqueleto que tendrá que ser desarrollado y enriquecido con detalles y sorpresas adaptados a las peculiaridades de cada historia. La estructura no debería llamar la atención sobre sí misma, ni debería seguirse con excesiva rigurosidad. El orden de las etapas expuesto aquí no es más que una de las muchas variaciones posibles. Las etapas pueden suprimirse, agregarse y alterarse drásticamente o sucederse sin perder por ello un ápice de su efecto.

Los valores que encierra el viaje del héroe es lo verdaderamente importante. Las imágenes de su versión básica -jóvenes héroes en busca de las espadas mágicas de los viejos sabios, las doncellas en apuros, el riesgo de muerte que se corre para salvar al ser amado, caballeros y paladines que luchan con dragones malvados en cavernas profun-

das, y asuntos similares- simplemente son símbolos de experiencias vitales de alcance universal. Estos símbolos pueden sufrir infinitas modificaciones con objeto de ajustarlos a la historia que nos ocupa y las necesidades de la sociedad que los recibe.

El viaje del héroe puede fácilmente traducirse a las comedias, dramas, romances o aventuras contemporáneos a resultas de sustituir las figuras simbólicas y los accesorios que rodean al héroe y su historia por equivalentes modernos. Consecuentemente, el anciano sabio podría ser un chamán o un mago reales, pero asimismo podría ser cualquier mentor o maestro, un terapeuta o un doctor, un jefe «brusco aunque bondadoso», un superior duro a la par que justo, un progenitor, un abuelo o una figura cualquiera que actúe como guía del protagonista.

Los héroes modernos pueden no adentrase en laberintos y cavernas para enfrentarse a bestias míticas, pero sí que se internan en un mundo especial y en una caverna profunda cuando parten hacia el espacio exterior, al fondo del mar, cuando deambulan por los bajos fondos de una metrópolis moderna o exploran el interior de sus corazones.

El modelo del mito puede emplearse por igual para relatar desde el cómic más sencillo hasta el drama más sofisticado. El viaje del héroe crece y madura en la medida en que se experimentan y exploran los límites de su estructura. Con sólo introducir variaciones en el sexo y las edades relativas de los arquetipos se gana en interés, y ello favorece la creación de estructuras más complejas y nuevos enfoques con los que percibir e interpretar a los personajes. Las figuras básicas pueden combinarse o cada una de ellas puede dividirse en varios personajes, a fin de revelar diversos aspectos de una misma idea.

El viaje del héroe es infinitamente flexible, permite múltiples variaciones sin sacrificar por ello su magia y nos sobrevivirá a todos.

Ahora que hemos contemplado el mapa, procedamos a conocer a los personajes que pueblan el paisaje de la historia: los arquetipos.

Los arquetipos

Convocado o no, el dios vendrá.
(Leyenda que corona la puerta de la casa de Carl Jung)

Tan pronto como nos adentrarnos en el mundo de los cuentos de hadas, las leyendas y los mitos, detectamos tipos de personajes recurrentes, así como una serie de relaciones que incesantemente se repiten: héroes que algo anhelan, heraldos que los llaman a la aventura, sabios ancianos o ancianas que los dotan con poderes mágicos, guardianes del umbral que parecen entorpecer su periplo, viajeros cuya forma cambia y que tratan de confundirlos y deslumbrarlos, siniestros villanos que persiguen su destrucción, tramposos y embaucadores que transgreden el estatus quo y aportan un cierto desahogo derivado de su comicidad. Al describir estos personajes comunes, los símbolos y relaciones que se establecen, el psicólogo helvético Carl G. Jung optó por emplear el concepto del arquetipo, aludiendo con ello a los modelos de la personalidad que se repiten desde tiempos antiguos de suerte que suponen una herencia compartida para la especie humana en su totalidad.

Jung apuntó la existencia de un inconsciente colectivo, de tenor similar al inconsciente individual de las personas. Los cuentos de hadas y los mitos son como sueños compartidos por toda la cultura, que emanan del inconsciente colectivo. Los mismos tipos de personajes parecen originarse tanto en el plano individual como en el colectivo. Estos arquetipos prevalecen de manera sorprendentemente constante en todos los tiempos y todas las culturas, en los sueños y personalidades de los individuos así como en los mitos que se han imaginado en el mundo entero. Un correcto entendimiento de estas fuerzas pude erigirse en uno de los aparejos de mayor utilidad entre los que componen el abanico de herramientas que precisa todo narrador de historias.

El concepto de arquetipo es una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia. Si aprehendemos la función del arquetipo expresado por un personaje concreto, bien podremos determinar si el personaje desarrolla todo su potencial en el devenir de la historia. Los arquetipos forman parte del lenguaje universal empleado en la composición y la narración de historias, y el dominio de su energía es tan esencial para el escritor como el aire que respira.

Joseph Campbell calificó los arquetipos de biológicos: como expresiones de los órganos del cuerpo, están enraizados en lo más hondo del ser humano. La universalidad de estos patrones posibilita la experiencia compartida de la relación de historias. Quienes cuentan historias instintivamente seleccionan personajes y relaciones con resonancias de los arquetipos, a fin de crear experiencias dramáticas que todos podemos reconocer. El conocimiento de los arquetipos no puede sino expandir el dominio de su arte.

Los arquetipos entendidos como funciones

Cuando empecé a trabajar con estas ideas, yo concebía el arquetipo como un rol fijo que un personaje tenía que desempeñar a lo largo de toda una historia. Cuando identificaba un personaje con el mentor, esperaba que se mantuviera en ese papel y que no lo abandonara hasta el final. Pero durante mi trabajo con motivos extraídos de los cuentos populares y de hadas (una de mis tareas en mi faceta de consultor de historias para Disney Animation) encontré otro modo de enfocar los arquetipos, no tanto como roles de personajes rígidos cuanto como funciones que los personajes desempeñaban temporalmente, con el objeto de producir determinados efectos que enriquecían una historia. Esta interesante observación tiene su origen en la obra de Vladimir Propp, experto ruso en cuentos de hadas, cuyo libro Morfología del cuento analiza los motivos y patrones recurrentes que articulan más de un centenar de cuentos de la cultura popular rusa.

Si observamos el arquetipo desde esta vertiente, es decir, como un conjunto de funciones flexibles y no como unos tipos de personajes rígidos, sin duda aportaremos libertad al oficio de contar historias. Esta mirada explica cómo un personaje de una historia puede manifestar los rasgos de más de un arquetipo. Podemos interpretar los arquetipos como si se tratase de **máscaras,** caretas muy necesarias para que la historia progrese y que portan temporalmente los personajes.

Así, un personaje podría aparecer en la historia con la función característica de un heraldo, cambiar seguidamente de máscara y transformarse en un embaucador, un mentor y una sombra.

Las facetas de la personalidad del héroe

Otro modo de interpretar los arquetipos clásicos consiste en considerarlos facetas de la personalidad del héroe (o del escritor). Los personajes restantes representan las posibilidades del héroe, para bien y para mal. Durante el curso de una historia, un héroe procede en ocasiones de tal manera que reúne e incorpora la energía y los rasgos de otros personajes. Aprende de los personajes que lo rodean, y funde sus características hasta generar un ser humano completo que ha adoptado algo de todo aquél que se ha cruzado en su camino.

Los arquetipos como emanaciones del héroe



Asimismo, los arquetipos pueden interpretarse como símbolos personificados de las diversas cualidades humanas. Como en las cartas de los arcanos mayores del tarot, encarnan los aspectos que con-

forman la personalidad humana completa. Cada buena historia refleja, por tanto, la historia humana en su totalidad, la condición humana universal que supone el hecho de nacer en este mundo, el crecimiento, el aprendizaje, el esfuerzo invertido en hacerse individuo y la muerte. Las historias pueden leerse como metáforas de la situación humana en general, pobladas con personajes que engloban los rasgos arquetípicos universales, comprensibles tanto para el colectivo como para el individuo.

Los arquetipos más comunes y de utilidad

Desde la perspectiva del narrador de historias, algunos arquetipos son del todo indispensables para el buen desarrollo de su oficio. No podemos contar historias en su ausencia. Los arquetipos que con más frecuencia aparecen en las historias y que parecen ser los más útiles para el trabajo del escritor, son:

EL HÉROE
EL MENTOR (El anciano o anciana sabios)
EL GUARDIÁN DEL UMBRAL
EL HERALDO
LA FIGURA CAMBIANTE
LA SOMBRA
EL EMBAUCADOR

Huelga decir que existen más arquetipos, tantos como cualidades humanas susceptibles de aparecer dramatizadas en las historias. Los cuentos populares y de hadas están plagados de figuras arquetípicas: el lobo, el cazador, la madre bondadosa, la madrastra perversa, el hada madrina, la bruja, el príncipe o la princesa, el posadero avaricioso y otros muchos más que desempeñan funciones altamente especializadas. Jung y algunos otros han identificado muchos otros arquetipos psicológicos, como el Puer *Aeternus* o el muchacho eterno, que puede encontrarse en los mitos en la forma del siempre joven y lozano Cupido, así como en personajes como Peter Pan y en la vida real en aquellos hombres que se niegan a crecer y madurar.

Los géneros particulares de las historias modernas poseen sus propios personajes especializados, como la prostituta con un corazón de oro o el guardiamarina arrogante (el teniente altanero de West Point en los *westerns*), el poli bueno/poli malo, tan habitual en

las películas de camaradas y amigos, o también el sargento duro pero justo, muy común en las películas bélicas.

Sin embargo, los anteriores no son sino variantes y versiones refinadas de los arquetipos que se expondrán en próximos capítulos. Así, abordaremos los arquetipos y modelos más básicos, desde los que derivan todos los demás y adoptan distintas formas a fin de satisfacer las necesidades propias de cada historia y género específicos.

Dos cuestiones son especialmente útiles para el escritor cuando se trata de identificar la naturaleza de un arquetipo: 1) ¿Cuál es la función psicológica o el aspecto de la personalidad que representa? y 2) ¿Cuál es su función dramática en la historia?

Tenga, pues, muy presentes estas cuestiones a medida que examinamos estos siete arquetipos básicos, esas personas o energías que con toda probabilidad encontraremos en el viaje del héroe.

El héroe

Venimos en misión divina.
(De *Granujas a todo ritmo* [*The Blues Brothers*],
de Dan Aykroyd y John Landis)

La palabra héroe procede del griego, de una raíz que significa «proteger y servir» (que casualmente coincide con el lema del departamento de policía de la ciudad de Los Ángeles). Un héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebano. En consecuencia, el significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal. (Nótese que cuando empleo la palabra héroe hago referencia al personaje central o protagonista de una historia, que puede ser hombre o mujer indistintamente.)

La función psicológica

En su vertiente psicológica, el arquetipo del héroe representa aquello que Freud denominó ego, en otras palabras, esa parte de la personalidad que se separa de la madre y se considera distinta del resto de los seres humanos. En última instancia, un héroe es aquél capaz de trascender los límites y las ilusiones del ego, si bien, en un principio, los héroes son todo ego: el yo, el único, esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo. El viaje de muchos héroes describe precisamente la historia de esa separación de la familia o la tribu, algo equivalente a lo que siente un niño cuando se separa de la madre.

El arquetipo del héroe representa al ego en la búsqueda de su identidad e integridad. Durante el proceso que conduce a la forja de

un ser humano íntegro y completo, todos somos héroes que nos enfrentamos a los guardianes, monstruos y colaboradores internos. En el transcurso de la exploración de nuestras mentes nos topamos con maestros, guías, demonios, dioses, camaradas, sirvientes, chivos expiatorios, profesores, seductores, traidores y aliados que se nos presentan en forma de los distintos aspectos de nuestra personalidad y los personajes que pueblan nuestros sueños. En nuestro interior podemos encontrar a todos los villanos, embaucadores, amantes, amigos y enemigos del héroe. La labor psicológica que todos afrontamos consiste en integrar estas partes separadas en una sola entidad completa y equilibrada. El ego (la concepción del héroe como una realidad distinta de todas las partes de sí mismo) debe incorporarlas a fin de convertirse en el yo.

las funciones dramáticas

La identificación con el público

El propósito dramático del héroe es proporcionar al público una ventana abierta a la historia. Cada persona que escucha un cuento o que asiste a una obra teatral o ve una película es invitada, en las fases iniciales de la historia, a identificarse con el héroe, a fundirse con él y percibir el mundo de la historia a través de sus ojos. Los narradores consiguen esto como resultado de dotar al héroe con una peculiar combinación de cualidades, una mezcla de rasgos únicos y universales.

Los héroes poseen cualidades con las que todos podemos identificarnos y que bien podemos reconocer en nosotros mismos. Estas características responden a unas motivaciones universales inteligibles para todos: el deseo de ser comprendido y amado, de tener éxito, sobrevivir, ser libre, obtener venganza, remediar el mal y expresarse.

Las historias nos invitan a depositar parte de nuestra identidad personal en el héroe durante el tiempo que dura la experiencia. En cierto sentido nos convertimos en héroes por un rato. Proyectamos nuestro ser en la psique del héroe, y vemos el mundo a través de sus ojos. Los héroes necesitan algunas cualidades dignas de admiración, de suerte que queramos parecernos a ellos. Queremos experimentar

la confianza en nosotros mismos que ostenta Katharine Hepburn, la elegancia de Fred Astaire, el ingenio de Cary Grant, el atractivo sexual de Marilyn Monroe.

Los héroes deberían tener cualidades universales, emociones y motivaciones que todos hayamos experimentado en uno u otro momento de la vida: la venganza, el enojo, la lujuria, la competitividad, la territorialidad, el patriotismo, el idealismo, el cinismo o la desesperación. Pero los héroes también deben ser personas únicas, y no criaturas estereotipadas o dioses de hojalata predecibles y sin defectos. Como cualquier obra de arte que se precie, necesitan buenas dosis universalidad y originalidad. Nadie quiere ver una película o leer un libro acerca de abstracciones con forma humana. Queremos historias que nos hablen de personas reales. Un personaje real, como cualquier persona real, no es un simple rasgo, sino una combinación única de muchas pulsiones y cualidades, siendo así que algunas de ellas pueden entrar en conflicto. Y cuanto mayor sea el conflicto, mejor. Un personaje desgarrado por la lucha entre la fidelidad al amor y el sentido del deber será, por definición, de gran interés para el público. Un personaje que evidencia una combinación única de impulsos contradictorios, tales como la confianza y la sospecha o la desesperación y la esperanza, siempre parecerá más realista y humano que uno que sólo muestre un rasgo de su carácter.

Un héroe redondo puede ser determinado, indeciso, encantador, olvidadizo, impaciente, de cuerpo robusto y corazón débil, todo a un tiempo. Es esa singular combinación de cualidades lo que transmite al público la sensación de que el héroe es realmente un ser único, una persona real y no un tipo.

El crecimiento

Otra de las funciones de un héroe enmarcado en una historia es el aprendizaje o crecimiento que lleva a término. Cuando se evalúa un guión a veces resulta difícil dirimir quién es el personaje principal o quién debería serlo. A menudo lo mejor es responder: aquél que más aprende o crece en el curso de la historia. Los héroes salvan obstáculos y logran objetivos, pero asimismo amplían sus conocimientos Y ganan sabiduría. Así, el meollo de muchas historias no es sino la relación de aprendizaje que se establece entre el héroe y el mentor o entre el héroe y su amante o entre el héroe y el villano. Todos somos maestros de todos.

La acción

Otra de sus funciones heroicas consiste en hacer o actuar. El héroe es generalmente el personaje más activo del guión. Su voluntad y sus deseos propician el avance de la mayoría de las historias. Uno de los defectos detectados con más frecuencia en los guiones es que el héroe suele mostrarse bastante activo a lo largo de toda la historia, si bien en el punto álgido se torna pasivo y es rescatado por la providencial llegada de una fuerza externa que acude en su auxilio. Es precisamente en este momento culminante cuando el héroe debe ser más activo y evidenciar un control total sobre su propio destino. El héroe debe ejecutar la acción decisiva de la historia, la acción que supone un riesgo más elevado o implica un mayor grado de responsabilidad.

El sacrificio

La gente comúnmente piensa que los héroes son valientes y poseen una gran fortaleza, cualidades ambas que adoptan un papel secundario respecto del sacrificio -la verdadera marca del héroe. Sacrificio es la disposición del héroe a desprenderse de algo de mucho valor, quizá la propia vida, en beneficio de un ideal o del grupo al que pertenece. *Sacrificio* significa «sacralizar», elevar algo a la categoría de lo sagrado. En tiempos antiguos la gente hacía sacrificios, aun de seres humanos, con objeto de reconocer su deuda con el mundo del espíritu, los dioses o la naturaleza, para apaciguar a tan poderosas fuerzas y sacralizar los procesos que se llevan a cabo en la vida cotidiana. Incluso la muerte era santificada, definida como un acto sagrado.

El enfrentamiento con la muerte

En el corazón de cada historia radica un enfrentamiento con la muerte. Si el héroe no se enfrenta a una muerte cierta, entonces habrá una amenaza de muerte o de muerte simbólica en la forma de un juego de apuestas fuertes, un asunto amoroso o una aventura en la que el héroe podría vencer (vivir) o salir derrotado (morir).

Los héroes nos enseñan a luchar con la muerte. Podrían sobrevivir, probando así que la muerte no es tan dura como la pintan. Podrían perecer (quizá sólo simbólicamente) y renacer, demostrando así que es posible trascender la muerte. Pueden sufrir una

muerte heroica, y trascender así la muerte a resultas de ofrecer sus vidas por una causa, un ideal o un grupo.

El verdadero heroísmo aparece en una historia cuando los héroes se ofrecen en el altar de la suerte, al aceptar el riesgo que supone embarcarse en una cruzada en pos de una aventura que podría ser peligrosa, donde podrían sufrir graves pérdidas o incluso encontrar la muerte. Como soldados conscientes de que al alistarse han consentido dar la vida por su país en caso de ser necesario, los héroes aceptan la posibilidad del sacrificio.

Los héroes más efectivos son aquellos que experimentan el sacrificio. Tal vez pierdan al ser amado o a un buen amigo en algún recodo del camino. Puede que renuncien a algún vicio apreciado o a una excentricidad como precio por internarse en una nueva forma de vida. Quizá devuelvan algunas de sus ganancias o parte de lo obtenido en el mundo especial. 0 puede que regresen al punto de partida, a su pueblo o tribu, portando consigo algún beneficio, elixires, alimentos o un conocimiento que compartir con el resto del grupo. Los héroes ilustres de la cultura como Martin Luther King o el mismo Gandhi dieron su vida por los ideales que defendían.

El heroísmo en otros arquetipos

En ocasiones, el arquetipo del héroe no se manifiesta en el personaje principal, en el protagonista que valientemente lucha contra el villano y sale victorioso de la batalla. El arquetipo puede también manifestarse en otros personajes cuando proceden con heroísmo. Un personaje no heroico puede crecer hasta desarrollar el heroísmo. El personaje epónimo de *Gunga Din* empieza por encarnar a otro arquetipo, un embaucador o un payaso, pero en su lucha por convertirse en héroe, y como resultado de sacrificarse en el momento crucial en beneficio de sus compañeros, se gana el derecho a ser considerado un héroe. En *La guerra de las galaxias*, Obi Wan Kenobi pone claramente de manifiesto el arquetipo del mentor a lo largo de gran parte de la narración. Sin embargo, actúa heroicamente y se coloca la máscara del héroe cuando opta por sacrificarse a fin de que Luke escape de la Estrella de la Muerte.

En esta misma línea podría ser de gran eficacia que el villano o el antagonista manifestase de forma inesperada algunas cualidades heroicas. En las comedias de situación, cuando un personaje como el vil y despreciable mensajero «Taxi» Louie, encarnado por Danny

DeVito, revela que también tiene corazón o que ha realizado un acto noble, el episodio gana un Emmy. Un villano galante, de algún modo heroico al tiempo que despreciable, puede resultar muy atractivo, Idealmente, todo personaje redondo debería sacar a relucir un toque de cada uno de los arquetipos, porque los arquetipos son expresiones de aquellos aspectos que definen una personalidad completa.

Los defectos de los personajes

Unos defectos interesantes humanizan al personaje, de suerte que podemos reconocer facetas de nosotros mismos en un héroe que es retado a superar sus más íntimas dudas, los errores de su pensamiento, una culpa o un trauma del pasado, o el miedo al porvenir. Las debilidades, las imperfecciones, las manías, las rarezas y los vicios de inmediato consiguen que un héroe o cualquier personaje nos parezca más verosímil y atractivo. Parece ser que cuanto más neurótico sea un personaje, más gustará a la audiencia y más se identificará el espectador con él.

Asimismo, los defectos proporcionan un destino al personaje -el llamado arco del personaje en virtud del cual se desarrolla desde la condición A hasta la condición Z, transitando por una serie de etapas o pasos intermedios. Los defectos constituyen un punto de partida incompleto e imperfecto desde el que un personaje puede crecer. Puede tratarse de algunas deficiencias o carencias del personaje. Quizá el héroe no tenga pareja, y pueda estar buscando su «media naranja» para que su vida sea completa. En los cuentos de hadas esto aparece muy a menudo en forma simbólica cuando el héroe sufre alguna pérdida o la muerte de un familiar. Muchos cuentos populares de esta índole dan inicio con la muerte de un pariente o el rapto de un hermano o una hermana. Esta sustracción de un miembro de la unidad familiar origina y pone en movimiento la energía nerviosa de la historia, que ya no habrá de detenerse hasta que se restablezca el equilibrio con la creación de una nueva familia o la reunión de todos sus miembros.

En las historias modernas es la personalidad del héroe la que debe ser recreada o restaurada hasta que alcance su plenitud. Ese componente perdido podría ser un elemento crítico y fundamental de la personalidad como, por ejemplo, la capacidad de amar o confiar en los demás. Los héroes pueden verse en tesitura de vencer algún problema como la indecisión o la falta de paciencia. El público adora contemplar cómo el protagonista forcejea con un problema de su personalidad has-

ta superarlo. ¿Acaso Edward, el adinerado aunque frío magnate de *Pretty Woman*, se encenderá bajo la influencia de la muy vital Vivian hasta convertirse en SU príncipe azul? ¿Conseguirá Vivian respetarse a sí misma y dejar atrás su vida de prostituta? ¿Recuperará Conrad, el adolescente asolado por la culpa en Gente *corriente* (*Ordinary People*), su antigua capacidad de aceptar el amor y la intimidad?

Las variantes del héroe

Los héroes pueden ser de muy diversos tipos, entre los que cabe incluir los que desean y no desean serlo, los sociables y los solitarios, los antihéroes, los héroes trágicos y los catalizadores. Como todos los arquetipos restantes, el concepto del héroe es flexible y puede expresar muchas clases de energía. Los héroes pueden combinarse con otros arquetipos para producir híbridos como el héroe embaucador, o pueden también portar temporalmente la máscara de otro arquetipo, transformándose en una figura cambiante, en el mentor de otra persona o incluso en una sombra.

A pesar de que suele ser retratado como una figura positiva, el héroe puede expresar igualmente facetas oscuras y sombrías del ego. En todo caso, el arquetipo del héroe representa por lo general el espíritu humano en su acción positiva, pudiendo también mostrar las consecuencias derivadas de la debilidad y la renuencia a actuar.

Los héroes resueltos y los reticentes

Parece haber héroes de dos tipos: 1) los héroes resueltos, activos, entusiastas en grado extremo, comprometidos con la aventura, que no dudan y siempre avanzan con valentía, que por sí mismos se motivan, o 2) los héroes reticentes, vacilantes y remisos, llenos de dudas, Pasivos, que necesitan de una motivación externa o que alguien los empuje a la aventura. Con ambos pueden escribirse historias muy entretenidas, si bien un héroe que mantiene su pasividad a lo largo de toda la narración podría desembocar en la producción de una experiencia dramática incapaz de conseguir la implicación del público. usualmente será conveniente que un héroe reticente y poco comprometido cambie de actitud llegado un determinado momento, de modo que se implique totalmente en la aventura una vez que se le haya proporcionado la debida motivación.

Los antihéraes

Antihéroe es un término resbaladizo que puede generar mucha confusión. Así, tan sencillamente expuesto, un antiheroe no es lo opuesto al héroe, sino un tipo de héroe muy concreto, uno que tal vez pudiera ser considerado un villano por encontrarse fuera de la ley, según la percepción de la sociedad, pero hacia quien el público principalmente siente simpatía. Nos identificamos con estos seres extraños, forasteros en su realidad: porque todos nos hemos sentido así en un momento u otro de nuestras vidas.

Los antihéroes puede ser de dos tipos: 1) personajes cuyo comportamiento es muy parecido al de los héroes convencionales, pero que manifiestan un fuerte toque de cinismo o bien arrastran alguna herida, como el personaje que interpreta Bogart en El sueño *eterno* (The Big Sleep) y Casablanca, o 2) héroes trágicos, figuras centrales de una historia que pueden no ser admirables ni de nuestro agrado, cuyas acciones podemos incluso deplorar, como Macbeth o Scarface o la Joan Crawford de *Queridísima mamá* (*Mommie* Dearest).

El antihéroe herido podría ser un heroico caballero en su armadura deslustrada, un solitario que ha rechazado a la sociedad o que ha sido rechazado por ella. Estos personajes podrían vencer en última instancia y podrían gozar de la simpatía del público en todo momento, pero a ojos de la sociedad son marginados y proscritos, como Robin Hood, picaruelos piratas o héroes bandidos, o muchos de los personajes que encarnó Bogart. A menudo son hombres honorables que se han alejado de la corrupción que impera en la sociedad, quizá antiguos policías o soldados desencantados que ahora operan en la sombra de la ley y ejercen como investigadores privados, contrabandistas, tahúres o soldados de fortuna. Adoramos a estos personajes porque son rebeldes, porque desafían a la sociedad como a todos nos gustaría hacer. Otro arquetipo de este tenor es el que personifica James Dean en Rebelde sin causa (*Rebel* Without *a* Cause) y Al este del Edén (*East of* Eden) o el joven Marlon Brando, cuyo personaje en *The* Wild One (*¡Salvaje!*) puso de manifiesto la nueva y muy diferente insatisfacción que sentía toda una generación con la precedente. Actores como Mickey Rourke, Matt Dillon y Sean Penn prosiguen hoy en día con esta tradición.

El segundo tipo de antihéroe se asemeja más a la idea clásica del héroe trágico. Se trata de héroes imperfectos que nunca superan sus demonios internos, sino que son abatidos y finalmente destruidos por ellos. Pueden tener mucho encanto y admirables cualidades, pero

es la imperfección quien vence en última instancia. Algunos antihéroes clásicos no son tan admirables, pero asistimos fascinados a su caída porque «allí, por la gracia de Dios, voy yo». Como los antiguos griegos que contemplaban la caída de Edipo, somos purgados de nuestras emociones y aprendemos a evitar los mismos errores al asistir desde el patio de butacas a la destrucción del personaje que interpreta Al Pacino en El precio del poder (*Scarface*), Sigourney Weaver en su papel de Dian Fossey en Gorilas en la niebla o del personaje de Diane Keaton en Buscando *al Sr.* Goodbar (*Looking for Mr.* Goodbar).

Los héroes sociables

Otra distinción debe hacerse al analizar al héroe en su relación con la sociedad. Al igual que los primeros narradores de historias o los primeros humanos que salían a cazar y se reunían en las llanuras de África, los héroes son en su mayoría sociables. Forman parte de la sociedad cuando da comienzo la historia, y su viaje los lleva a una tierra desconocida lejos de su hogar. Cuando los conocemos están integrados en un clan, tribu, aldea, pueblo o familia. Su historia es la historia de su separación del grupo (primer acto), su aventura en solitario en el desierto y alejados del grupo (segundo acto) y, por lo general, su reintegración final en el grupo que los vio partir (tercer acto).

Los héroes que pertenecen a un grupo a menudo tienen que escoger entre el retorno al mundo ordinario del primer acto o la permanencia en el mundo especial del segundo. Los héroes que optan por quedarse en el mundo especial son muy raros en la cultura occidental, aunque muy comunes en los relatos clásicos de casi toda Asia y la India.

Los héroes solitarios

En contraposición a los héroes que se integran en un grupo encontramos al héroe solitario del *western* como, por ejemplo, en Raíces *profundas* (*Shane*), el hombre sin nombre de Clint Eastwood, el Ethan de John Wayne en *Centauros* del desierto (*The Searchers*) o el Llanero Solitario. Con este tipo de héroe, las historias se inician cuando el protagonista es enajenado de la sociedad, con la que está enemistado. Su habitat natural es el desierto, la jungla, toda vez que la soledad es su estado natural. Así pues, el viaje describe su reentrada en el grupo

(primer acto), sus aventuras en el seno del grupo, en el territorio habitual del grupo (segundo acto), y su regreso al aislamiento en el desierto (tercer acto). Para ellos, el mundo especial del segundo acto es la tribu o la aldea, que visitan brevemente pero donde siempre se sienten incómodos. La maravillosa toma de John Wayne al final de Centauros del desierto resume la energía que encierra este tipo de héroe. Wayne aparece en la entrada de una cabaña con la imagen de un forastero eterno aislado de los gozos y las comodidades de la familia. No es necesario limitar esta clase de héroe únicamente a los *westerns*. Pueden asimismo emplearse con éxito en películas dramáticas o de acción, donde un detective solitario siente la tentación de regresar a la aventura, una persona retirada o un ermitaño recibe una llamada de la sociedad o una persona aislada en el plano emocional se enfrenta a un posible regreso al mundo de las relaciones.

Como sucede con los héroes sociables, los héroes solitarios tienen la opción final de volver a su estado inicial (la soledad) o de permanecer en el mundo especial del segundo acto. Algunos héroes empiezan siendo solitarios y terminan convertidos en héroes perfectamente integrados en el grupo, donde escogen quedarse.

Los héroes catalizadores

Existe un cierto tipo de héroe que supone una excepción a la regla expuesta anteriormente, según la cual el protagonista es el personaje que sufre mayores cambios a lo largo de la historia. Me refiero a los héroes catalizadores, figuras centrales que pueden actuar heroicamente, pero que no sufren grandes cambios, dado que su función principal consiste en provocar transformaciones en otros. Como cualquier catalizador químico, inducen el cambio en el sistema sin sufrir alteraciones.

Un buen ejemplo de lo dicho es Axel Foley, el personaje que interpreta Eddie Murphy en *Superdetective en Hollywood*. Su personalidad está totalmente formada y posee un carácter singular y bien definido al iniciarse la trama. No presenta un gran arco del personaje porque no tiene adónde ir. No aprende ni cambia demasiado en el curso de la historia, pero sí provoca cambios en sus compañeros policías de Beverly Hills, Taggart y Rosewood. En comparación, ambos poseen arcos relativamente fuertes, y pasan de mostrarse tensos y convencionales, muy propios, a revelarse como personas más modernas y espabiladas, todo gracias a la influencia de Axel. De hecho,

aunque Axel es la figura central, el mayor oponente del villano y el personaje con los mejores diálogos y que goza de mas tiempo en pantalla, podría decirse que no es un héroe verdadero, sino el mentor de la pieza, mientras que el joven Rosewood (Judge Reinhold) es el héroe real, porque es quien aprende más.

Los héroes catalizadores son especialmente útiles cuando se trata de prolongar las historias, como ocurre en los episodios de las senes televisivas y las secuelas de películas. Como Superman o el Llanero Solitario, estos héroes sufren escasos cambios internos, si bien actúan principalmente en auxilio de los demás o como guías durante su crecimiento. Desde luego que es una buena idea proporcionar de vez en cuando a estos personajes alguna oportunidad o momentos de crecimiento, para que cambien y mantengan su frescura sin perder un ápice de verosimilitud.

El camino de los héroes

Los héroes son símbolos del alma en transformación, así como del viaje que cada persona lleva a término en el transcurso de su vida. Los estadios de dicha progresión, las etapas naturales de la vida y el crecimiento, componen el viaje del héroe. El arquetipo del héroe constituye un fértil campo para la exploración por parte de escritores y de cuantos anhelan conocer el espíritu. El libro de Caro1 S. Pearson titulado Despertando los héroes interiores aborda y desbroza esta idea del héroe, dividiéndola en algunos otros arquetipos muy útiles (el inocente, el huérfano, el mártir, el vagabundo, el guerrero, el protector, el buscador, el amante, el destructor, el creador, el soberano, el mago, el sabio y el tonto), y elabora representaciones gráficas del progreso emocional de cada uno de ellos. Se trata de una buena guía con la que lograr una comprensión más profunda de la psicología del héroe en sus muchas facetas. La avenidas por donde transitan algunos héroes femeninos están descritas en **El** viaje heroico de la mujer: guía *práctica*, libro ‘que firma Maureen Murdock.

El mentor: el anciano o anciana sabios

¡Que la Fuerza te acompañe!
(De la película *La guerra de las galaxias*, de George Lucas)

Uno de los arquetipos que con más frecuencia encontramos en los sueños, los mitos y las historias es el llamado mentor, por lo general una figura positiva que ayuda o instruye al héroe. En palabras de Campbell este personaje recibe el nombre de **anciano sabio o anciana sabia.** Este arquetipo se manifiesta en todos aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones. Se trate de Dios caminando junto a Adán por el jardín del Edén, de Merlín guiando al rey Arturo, del hada madrina que ayuda a Cenicienta o de un sargento veterano que da consejo a un policía novato; la relación entre el héroe y el mentor constituye una de las fuentes de entretenimiento más fecundas de la literatura y el cine.

L.a palabra *mentor* llega hasta nosotros desde la Odisea. Un personaje llamado Mentor sirve de guía al joven héroe Telémaco en el transcurso de su viaje. En rigor, es la diosa Atenea (Minerva, en la mitología romana) quien sirve de guía, consejera y apoyo a Telémaco, y lo hace en la persona de mentor (véase el capítulo 4 del libro segundo, donde hay una explicación más extensa del papel de Mentor). A menudo los mentores hablan en nombre de un dios, o bien les inspira la sabiduría divina. Los maestros buenos y los mentores están entusiasmados, en el sentido original del término. *Entusiasmo* es una voz que procede del griego *en* theos, que significa «inspirado por dios, que alberga un dios en su interior o que está en la presencia de una divinidad».

La función psicológica

En la anatomía de la psique humana, los mentores representan el yo, el dios que habita en nosotros, ese aspecto de la personalidad que está en contacto con todas las cosas. Este yo más elevado constituye nuestra parte más sabia, noble y semejante a la divinidad. Como pepito Grillo en la versión que hizo Disney de Pinocho (Pinocchio), el yo actúa como una conciencia que nos guía por la senda de la vida cuando ni el hada azul ni el bondadoso Gepetto están ahí para protegernos y distinguir lo correcto de lo que no lo es.

Las figuras del mentor, ya sea si aparecen en los sueños, los cuentos de hadas, los mitos o los guiones, personifican las aspiraciones mas elevadas del héroe. Encarnan aquello en lo que podrían convertirse en caso de perseverar por el camino de los héroes. Muy a menudo, los mentores son antiguos héroes que han sobrevivido a las pruebas de la vida anterior, y es ahora cuando transmiten el don de la sabiduría y el conocimiento.

El arquetipo del mentor está estrechamente relacionado con la imagen del progenitor. El hada madrina de historias como La Cenicienta bien puede interpretarse como el espíritu protector de la madre muerta de la muchacha. Merlín no es sino un progenitor sustitutorio para el joven rey Arturo, cuyo padre está muerto. Muchos héroes buscan mentores porque sus propios padres son modelos de conducta inadecuados.

Las funciones dramáticas

la enseñanza

Así como el aprendizaje es una de las funciones más importantes del héroe, la instrucción o la enseñanza constituye una función esencial en el mentor. Los sargentos, los instructores, los maestros y profesores, los jefes, los guías, los progenitores, los abuelos, los viejos y rudos entrenadores de boxeo, y cuantos inician al héroe en alguna cuestión o destreza, son manifestaciones de este arquetipo. Huelga decir que la enseñanza y el aprendizaje pueden producirse en ambos sentidos. Cualquiera que haya enseñado alguna vez sabe que se aprende tanto de los estudiantes como aprenden ellos de uno.

Proporcionar un obsequio o un don

Proporcionar un don es otra de las funciones capitales de este arquetipo. En el análisis que desarrolla Vladimir Propp de los cuentos populares rusos, Morfología del cuento, identifica esta función y lo denomina el donante o dador, en referencia a alguien que temporalmente ayuda al héroe, normalmente porque le proporciona algún don o le obsequia con algo. Puede tratarse de un arma con poderes mágicos, una pista o información de suma importancia, algún remedio o alimento mágico o, sencillamente, un consejo que salvará su vida. En los cuentos de hadas ese donante podría ser el gato de la bruja que, agradecido por la amabilidad de la niña, le obsequia un peine y una toalla. Posteriormente, cuando la bruja persigue a la niña, la toalla se transforma en un río de aguas turbulentas a la vez que el peine se convierte en un frondoso bosque que impedirá que la perseguidora alcance su objetivo.

Los ejemplos de estos dones abundan en las películas, desde el gángster de poca monta Puttynose, que proporciona a James Cagney su primer arma de fuego en el film El enemigo público número uno, hasta Obi Wan Kenobi, que entrega a Luke Skywalquer la espada de luz que había pertenecido a su padre. En la actualidad, este obsequio suele ser un código informático que supone la llave de acceso a la guarida del dragón.

Los dones en la mitología

Proporcionar un don, la función dadora del mentor, responde a un papel preponderante en la mitología. Así, muchos héroes recibían obsequios de los dioses, sus mentores. Pandora, nombre que significa «todos los dones», recibió muchos presentes, entre los que cabe destacar la caja que le obsequió el vengativo Zeus, y que no debía abrir bajo ninguna circunstancia. Otros héroes como Hércules recibieron dones de sus mentores, si bien entre los griegos fue Perseo el héroe más y mejor dotado.

Perseo

El ideal griego del heroísmo encuentra su máxima expresión en el mito de Perseo, el asesino de monstruos. Se distingue de los demás por ser uno de los héroes mejor dotados, portador de tantos dones



recibidos de los poderes más elevados que sorprende incluso que pueda caminar. En su momento, con la ayuda de mentores como Hermes y Atenea (Mercurio y Minerva, en Roma), obtuvo los talares, una espada de diamante y un casco que le hacía invisible, así como una hoz y un espejo mágicos, la cabeza de Medusa (que convertía en piedra a todo aquel que osaba mirarla) y una cartera mágica donde guardarla. Y por si esto fuera poco, la versión cinematográfica del mito de Perseo, Furia de titanes (*Clash of the Titans*), le proporcionaba también el corcel alado Pegaso.

En la mayoría de los casos esto significaría exagerar más de la cuenta. Pero se supone que Perseo es un dechado de virtudes entre todos los héroes, de modo que resulta adecuado que los dioses le concedan tantos dones, siendo como son los mentores de su periplo.

Los obsequios y dones deben ganarse

En la disección que hace Propp de los cuentos populares rusos, observa que los personajes donantes entregan objetos mágicos a los héroes, pero normalmente sólo después de que éstos hayan superado alguna prueba. Ésta es una buen premisa: el **don o la ayuda del donante debe merecerse, ganarse por medio del aprendizaje, el sacrificio o el compromiso.** Los protagonistas de los cuentos suelen **ganarse** la ayuda de animales o criaturas mágicas como resultado de **haber** sido amables para con ellos en un principio, haber compartido la comida o haberlos protegido de algún peligro.

El mentar como inventor

En ocasiones el mentor hace las veces de inventor o científico, cuyos obsequios no son sino sus artefactos, invenciones y diseños. Dédalo es el gran inventor en la mitología clásica, diseñó el laberinto y otras maravillas por orden de Minos, gobernante de Creta. Como maestro artesano de Teseo y la leyenda del Minotauro, contribuyó en la creación del monstruo del Minotauro y diseñó el laberinto como jaula para la bestia. Como mentor, fue Dédalo quien proporcionó a Ariadna el ovillo de hilo que permitió a Teseo adentrarse y salir con vida del intrincado laberinto.

Encerrado en su propia e inextricable morada por haber prestado ayuda a Teseo, Dédalo también inventó las famosas alas de cera y

plumas con las que él y su hijo ícaro consiguieron escapar de su cautiverio. En su papel de mentor de ícaro, aconsejó a su vástago que no volara muy cerca del Sol. ícaro, que había crecido en el lado oscuro del laberinto, poco a poco cobra bríos y no teme nada, abandona su guía y se eleva irresistiblemente atraído por el Sol, ignorando las palabras de su padre, de suerte que se precipita hacia la muerte cuando el calor derrite la cera de sus alas. El mejor consejo no surte efecto si uno lo ignora.

La conciencia del héroe

Algunos mentores desempeñan una función especial de conciencia del héroe. Personajes como Pepito Grillo en Pinocho o Groot de Walter Brennan en Río *Rojo* (Red *River*), procuran recordar al héroe errante la necesidad e importancia del código moral. No obstante, un héroe puede rebelarse contra una conciencia excesivamente gruñona e insistente. Los mentores deberían de tener presente que en la historia original de Collodi, Pinocho aplastó al grillo para callarlo. El ángel que desde un lado habla al héroe nunca podrá ofrecer argumentos tan atractivos como los que le presenta el Diablo desde el opuesto.

La motivación

Otra importante función que lleva a cabo el arquetipo del mentor es motivar al héroe y ayudarle a vencer el miedo. A veces el don basta por sí mismo para proporcionarle motivación y tranquilidad. En otros muchos casos el mentor muestra algo al héroe o arregla las cosas de manera que encuentre motivación, actúe y se comprometa definitivamente con la aventura.

En otras ocasiones el héroe es tan remiso o temeroso que necesita que alguien lo arrastre a la aventura. De este modo, un mentor bien podría verse obligado a propinarle una patadita para que dé inicio la aventura.

La siembra

Una función del arquetipo del mentor consiste en **sembrar** cierta información **o plantar** un apoyo que posteriormente se revelara de

gran importancia. Las películas de James Bond presentan una escena obligatoria en la que el experto en armas «Q», uno de los mentores recurrentes de Bond, explica los mecanismos de algún artilugio de maletín a un aburrido 007. Esta información es una semilla concebida para que el espectador la detecte y la olvide hasta que llegue el momento culminante de la historia, cuando el chisme se convertirá en un salvavidas. Construcciones semejantes sirven para unir el principio y el fin de la trama, y demuestran que tarde o temprano todo lo que aprendemos de nuestros mentores será de utilidad.

La iniciación sexual

En el plano amoroso, la función del mentor podría ser iniciarnos en los misterios del amor o del sexo. En la India lo llaman *shakti* -un iniciador sexual, un compañero que nos ayuda a experimentar el poder del sexo como vehículo capaz de conducirnos a una conciencia más elevada-. Un *shakti* es una manifestación de Dios, un mentor que conduce al amante a la experiencia de lo divino.

Seductores y ladrones de la inocencia enseñan lecciones a los héroes de la peor manera, siempre a las malas. Igualmente, los mentores podrían tener un lado oscuro, que dirigiría al héroe por la peligrosa senda de un amor o un desamor obsesivos, de un sexo turbio y manipulador. El aprendizaje adopta infinidad de formas.

Tipos de mentores

Como ocurre con los héroes, los mentores pueden estar bien dispuestos o ser reticentes. A veces enseñan muy a pesar suyo. En otros casos el protagonista aprende del mal ejemplo del mentor. La ruina de un mentor debilitado y trágicamente imperfecto puede mostrar al héroe los errores que debe evitar. Como se dijo para el héroe, los lados negativos y oscuros pueden hallar expresión a través de este arquetipo.

Los mentores oscuros

En determinadas historias, el poder del arquetipo del mentor puede emplearse para generar confusión en el público. En algunas pe-

lículas de suspense o *thrillers*, la máscara del mentor suele ser un señuelo con el que se tienta al héroe para que se interne en el peligro. En cintas de gángsters antiheroicos como El enemigo público número uno o Uno de los nuestros (*Goodfellas*), que invierten todos los valores heroicos convencionales, aparece una especie de antimentor con el fin de guiar al antihéroe por la senda del crimen y la destrucción.

Otra de las inversiones que sufre la energía de este arquetipo se resuelve en una clase especial de **guardián del umbral** (un arquetipo que será discutido en el siguiente capítulo). Un ejemplo de esto puede encontrarse en Tras el Corazón Verde (*Romancing* the *stone*), donde la malvada y viperina agente literaria de Joan Wilder adopta la apariencia habitual del mentor, de modo que la guía en su carrera y le aconseja cómo proceder con los hombres. Pero cuando Joan está a punto de traspasar el umbral de la aventura, su agente intenta detenerla, advirtiéndole de los peligros que le aguardan y sembrando la duda en su mente. En lugar de motivarla como haría un verdadero mentor, el representante se transforma en un' obstáculo que entorpece el avance del héroe. Esto es algo psicológicamente muy cierto en esta vida, puesto que en numerosos momentos nos vemos obligados a vencer y superar la energía de nuestros mejores maestros con el objeto de acceder a una nueva etapa de nuestro desarrollo.

Los mentares caídas

Algunos mentores todavía transitan por su propio camino del héroe. Tal vez estén experimentando una crisis o falta de fe en la llamada. Quizá se enfrenten a los problemas que derivan del envejecimiento y la consiguiente proximidad del umbral de la muerte, o se hayan caído de la senda del héroe. El héroe precisa del mentor para recomponerse una vez más, cuando existen fundadas dudas de que pueda hacerlo por sí mismo. En Ellas dan el golpe *(A League of Their Own)*, Tom Hanks interpreta a un antiguo héroe deportivo, ahora arrinconado por culpa de una lesión y que, con gran esfuerzo por su parte, se encuentra en vías de convertirse en un mentor. Ha sido desposeído de la gracia, y el público le apoya para que levante cabeza y dé lustre a la tarea de prestar ayuda a los héroes. Un mentor de estas características evoluciona y transita por todas las etapas del viaje del héroe a lo largo de su propio camino hacia la redención.

Los mentares de continuidad

Los mentores resultan muy útiles para adjudicar tareas, asignar misiones y poner una historia en movimiento. Por esta razón suelen incluirse en el reparto de aquellas historias que habrán de tener continuación. Entre los mentores recurrentes se incluyen Mr. Waverly en *Napoleon Solo* (The Man *from UNCLE*); «M» en las cintas de James Bond; The Chief (el jefe) en El *superagente* 86 (Get Smart); Will Geer y Ellen Corby como los abuelos en The *Waltons*; Alfred en *Batman*; el oficial de la CIA James Earl Jones en *Juego* de patriotas (*Patriot* Games) y La casa del Octubre rojo (*The Hunt for* Red October), etc.

Los mentores múltiples

Un héroe puede recibir instrucción de una serie de mentores que le transmiten varias destrezas específicas. Sin duda alguna, Hércules se cuenta entre lo héroes mejor entrenados, siendo sus mentores expertos en lucha libre, tiro con arco, equitación, manejo de armas, boxeo, sabiduría, virtud, canto y música. Llegó incluso a recibir lecciones de un mentor que hizo de él un buen auriga. Todos nosotros hemos aprendido de numerosos mentores, entre los que cabe destacar a nuestros progenitores, nuestros hermanos y hermanas mayores, nuestros amigos, nuestros amantes, maestros y profesores, jefes, compañeros de trabajo, terapeutas y otros muchos modelos de conducta.

Los mentores múltiples pueden ser necesarios para expresar las distintas funciones del arquetipo. En las películas de James Bond, el agente 007 siempre regresa a su base para consultar a su anciano sabio particular, el experto en espionaje «M», que le asigna misiones, le previene y da consejo. Pero la función del mentor como dador de obsequios y dones recae en «Q», el maestro inventor de armas y otros chismes. La señorita Moneypenny le proporcionará apoyo emocional, así como otras recomendaciones e información de máxima trascendencia, una circunstancia que revela otro de los aspectos primordiales del mentor arquetípico.

LOS mentores cómicos

Un tipo especial de mentor sale a relucir en las comedias románticas. Esta persona suele ser un amigo o un compañero de trabajo del héroe,

normalmente de su mismo sexo. Así pues, le proporcionará consejos sobre el amor: le instará a salir más para superar el dolor de un antiguo amor malogrado, a fingir que tiene una aventura para provocar celos en su esposa o esposo, a simular interés por las aficiones del ser amado, a impresionar al ser amado por medio de regalos, flores o halagos, a mostrarse más agresivo, y cosas semejantes. Con mucha frecuencia este consejo parece conducir al héroe a calamidades temporales, si bien en última instancia servirá para solucionar el conflicto. Estos personajes son muy característicos de las comedias románticas, en especial de las producidas en la década de los cincuenta, cuando largometrajes como Confidencias de medianoche (*Pillow Talk*) y Pijama *para* dos (J-over Come Bach) dieron mucho trabajo a actores como Thelma Ritter y Tony Randall, quienes interpretaban con solvencia estas versiones bromistas y sarcásticas del mentor.

El mentor como chamán

La figura del mentor en el cine guarda una estrecha relación con la idea del chamán: el sanador, el hombre o la mujer medicina, el curandero en las culturas tribales. Del mismo modo que los mentores guían al héroe en su periplo por el mundo especial, los chamanes guían a su gente por el camino de la vida. En sueños y visiones viajan a otros mundos, de donde traen consigo historias con las que sanar sus tribus de origen. A menudo, la función del mentor consiste en prestar ayuda al héroe para que encuentre una visión que le sirva de guía en su paso por el otro mundo.

La flexibilidad del arquetipo del mentor

Como en el caso de otros arquetipos, el donante o mentor no es un personaje rígido, antes bien encarna una función, desempeña un trabajo que podría ser ejecutado por varios personajes en el devenir de una historia. Un personaje que manifiesta primordialmente un arquetipo -el héroe, el personaje cambiante, el embaucador, aun el villano— podría cambiar temporalmente de máscara y adoptar la del mentor para instruir o dar una cosa al protagonista.

En los cuentos populares rusos, el maravilloso personaje de la bruja Baba Yaga no es sino una sombra que en ocasiones se ciñe la máscara del mentor. En la superficie se trata de una bruja horrible y caní-

bal que representa el lado oscuro del bosque, su poder destructor. Ahora bien, como ocurre con el bosque, puede ser apaciguada de suerte que abrume al viajero con sus regalos. A veces, si el príncipe Iván se muestra amable y halagador con ella, Baba Yaga no dudará en entregarle el tesoro mágico que necesita para rescatar a la princesa Vasilisa

Pese a que Campbell llamó a estos mentores ancianos o ancianas sabios, a menudo no son ni lo uno ni lo otro. Los jóvenes, en su inocencia, son en ocasiones muy sabios y capaces de ilustrar a sus mayores. La persona más estúpida y bobalicona de una historia puede ser aquélla de la que más aprendamos. Como con los demás arquetipos, la función del mentor va más allá de y tiene mayor importancia que su mera descripción física. Lo que **haga** el personaje muy frecuentemente determinará el arquetipo que se está manifestando en un momento dado.

Muchas historias carecen de un personaje específico y concreto que pueda ser identificado a todas luces con el arquetipo del mentor. No existe la figura de un viejo brujo de largas barbas blancas que deambula por la pantalla ejerciendo de anciano sabio. Sin embargo, las historias recurren en su mayoría a la energía de este arquetipo en algún punto de su trazado.

Los mentores internos

En algunos westems o exponentes del cine negro el héroe es un personaje experto y endurecido que no tiene necesidad alguna de un mentor o guía. Ha interior-izado dicho arquetipo, que habita en su interior en la forma de un código de conducta. El mentor puede ser el código no expresado del pistolero, o el código de honor secreto que mueve a Sam Spade o Philip Marlowe. Un código ético bien puede ser una manifestación incorpórea del arquetipo del mentor, que sirve de razón y guía a las acciones del protagonista. No resulta raro que un héroe haga referencia a un mentor que tuvo algún ascendente sobre él o significación en un período anterior de su vida, aun cuando haya dejado de serlo y en la actualidad no tenga mentor alguno. Un héroe puede recordar «Mi madre/padre/abuelo/sargento instructor solía decir...», y evocar entonces aquella enseñanza sabia que habrá de revelarse crucial para la resolución del problema que propone la historia. La energía del arquetipo del mentor también podría invertirse en un apoyo o puntal, como podría ser un libro u otro artefacto que guíe al héroe en su búsqueda.

La ubicación del mentor

Aunque el mentor suele hacer su aparición durante el primer acto del viaje del héroe, la ubicación de un mentor en una historia responde a una estricta consideración práctica. Podemos necesitar un personaje como este en cualquier momento para saber de qué va el asunto, si posee el mapa de un país desconocido o si puede proporcionar al héroe la información clave en el momento preciso. Los mentores pueden entrar en escena al iniciarse la trama o esperar entre bastidores hasta que su concurso sea fundamental, en el momento culminante del segundo o tercer acto.

Los mentores motivan al héroe, lo inspiran, lo instruyen, lo guían y le proporcionan lo necesario para que salga victorioso de su viaje. Cada héroe tiene su guía, y una historia donde falte esta energía estara incompleta. Se exprese a través de un personaje real o mediante un código de comportamiento interno, el arquetipo del mentor constituye una herramienta muy valiosa en manos del escritor.



El guardián del umbral

Yo, por mi parte, tengo la idea de que nunca
sacará adelante este viaje..
(Homero, Odisea)

Todos los héroes encuentran obstáculos en su camino hacia la aventura. En el umbral de cada puerta que da acceso a un nuevo mundo aguardan poderosos guardianes, cuyo cometido es evitar el acceso de cuantos no lo merezcan. Constituyen una amenaza para el héroe, pero si se los interpreta correctamente pueden ser superados, sorteados, eludidos, aun convertidos en aliados. Muchos héroes (y muchos escritores) encuentran a su paso guardianes del umbral, siendo así que el entendimiento de su naturaleza puede ser de gran ayuda para determinar cómo manejarlos.

Los guardianes del umbral generalmente no son los villanos principales o los antagonistas de las historias. Suelen ser lugartenientes del villano y, en menor grado, matones o mercenarios contratados para prohibir el acceso al cuartel general del malhechor. Podrían ser también figuras neutrales que, sencillamente, forman parte del paisaje del mundo especial. Y rara vez, aunque se da algún caso, son ayudantes secretos colocados en el camino por el que transita el héroe a fin de probar su buena disposición y sus destrezas.

A menudo se establece una relación simbólica entre el villano y el guardián del umbral. En la naturaleza, un animal poderoso (un oso, por ejemplo) tolerará a veces que otro más pequeño (tal como un zorro) se acomode a las puertas de su guarida. El zorro, con su poderoso olfato y sus afilados colmillos, impedirá que otras alimañas merodeen por los alrededores o entren en la cueva mientras el oso duerme. El zorro sirve, asimismo, como un sistema de alarma para el oso, dado que alborotará si algo trata de introducirse en la cueva. De un modo similar, los villanos de las historias suelen depositar su confianza en subal-



ternos, tales como porteros, guardianes, gorilas, guardaespaldas, centinelas, pistoleros o mercenarios que los protegen y avisan cuando el héroe se aproxima al umbral de su bastión inexpugnable.

La función psicológica: las neurosis

Estos guardianes pueden representar los obstáculos que enfrentamos en nuestra vida cotidiana en el mundo que nos rodea: el mal tiempo, la mala suerte, los prejuicios, la opresión o la gente de comportamiento hostil, como la camarera que se niega a satisfacer la sencilla petición de Jack Nickolson en Mi vida es mi vida (*Five* Easy Reces). Pero en un nivel psicológico más profundo estos personajes encarnan a nuestros demonios ocultos: las neurosis, las cicatrices emocionales, los vicios, las dependencias, las carencias, las limitaciones personales que impiden nuestro avance y crecimiento. Por lo visto, cada vez que uno trata de introducir un cambio importante en su vida, estos fantasmas internos aparecen con toda su fuerza y vigor, no necesariamente para detenernos, sino para probar nuestra determinación ante la aceptación de un cambio o un desafío.

La función dramática: la puesta a prueba

La función dramática central de un guardián del umbral consiste en poner a prueba al héroe. Cuando los héroes se enfrentan a una de estas figuras, deberán indefectiblemente resolver un acertijo o superar una prueba. Como la Esfinge que presenta a Edipo un enigma antes de que pueda proseguir con su viaje, los guardianes del umbral desafían a los héroes en su camino.

¿Cómo manejar, pues, estos obstáculos aparentes? Los héroes tiene un amplio abanico de opciones. Pueden dar media vuelta y huir, atacar abiertamente a su oponente, emplear un ardid o un engaño para salir del paso, sobornar o apaciguar al guardián, o convertir en aliado al supuesto enemigo. (Aunque no examinaremos al aliado como un arquetipo aislado, los héroes reciben ayuda de varios arquetipos a los que colectivamente denominamos aliados.)

Una de las maneras más eficaces a la hora de enfrentarse al guardián del umbral consiste en ponerse en la piel del adversario, como si se tratara del cazador que pretende introducirse en la mente del animal acechado. Los indios de las llanuras portaban pieles de búfa-



lo para poder deslizarse con sigilo hasta situarse a tiro de flecha de la manada de bisontes. El héroe podría superar la oposición de un guardián del umbral a resultas de introducirse en su espíritu o adoptar su apariencia. Un claro ejemplo de ello es el segundo acto de El mago de Oz, cuando el Hombre de hojalata, El León cobarde y el Espantapájaros llegan al castillo de la bruja malvada para rescatar a la secuestrada Dorita. La situación parece grave. Dorita se halla retenida en el interior de un castillo defendido por un regimiento de aguerridos soldados de feroz apariencia que marchan de arriba abajo cantando «Oh-Eh-Oh». Todo indica que es imposible que los tres amigos derroten a tan poderosas fuerzas.

Aun así, nuestros héroes sufren una emboscada a cargo de tres centinelas a los que finalmente derrotan y roban sus uniformes y armas. Disfrazados de soldados, se integran al final de una columna de tropas y marchan con ella en dirección al castillo. Han sabido sacar provecho del ataque como resultado de haberse puesto literalmente en la piel del enemigo. En lugar de afanarse infructuosamente en derrotar a un enemigo muy superior, se han convertido temporalmente en el enemigo mismo.

Es muy importante que el héroe sepa reconocer e identificar en estas figuras a los guardianes del umbral. En la vida diaria, es muy posible que haya tenido que vencer alguna resistencia antes de introducir un cambio positivo en su vida. La gente que lo rodea, aun aquéllos que lo aman y desean lo mejor para usted, suele mostrarse renuentes a verlo cambiar. Están acostumbrados a sus neurosis y han hallado maneras para beneficiarse de ellas. Puede que perciban la idea de un cambio suyo como una amenaza para ellos. Si se resisten, sera muy importante que usted repare en que están actuando como guardianes del umbral, que no hacen sino poner a prueba su determinación en llevar a término el cambio.

Las señales de un nuevo poder

Los héroes más exitosos aprenden a reconocer a los guardianes del umbral no tanto como enemigos cuanto como aliados útiles e indicadores de que un nuevo poder o éxito se avecina. Los guardianes del umbral que parecen atacarle pueden, de hecho, estar haciendo un enorme favor al héroe protagonista.

Asimismo, los héroes aprenden a interpretar la resistencia como una fuente de fuerza. Al igual que en el culturismo, a mayor resis-

tencia mayor será la fuerza. En lugar de atacar abierta y directamente el poder de los guardianes del umbral, los héroes aprenden a utilizarlo de manera que no les resulte dañino. En rigor, sirve para aumentar su fortaleza. Las artes marciales, por citar un ejemplo, nos enseñan que la fuerza de un adversario puede ser empleada en su contra. En términos ideales, los guardianes del umbral no deben ser derrotados, sino **incorporados** (en sentido literal, integrados en el cuerpo). De este modo los héroes aprenden los trucos que usan los guardianes, los absorben y prosiguen su camino. En ultima instancia, los héroes más evolucionados sienten compasión por sus presuntos enemigos y, antes que destruirlos, los superan y trascienden.

Los héroes deben aprender a leer las señales que proceden de sus guardianes del umbral. En *El* **poder del** mito, Joseph Campbell ilustró esta idea con un hermoso ejemplo que trajo de Japón. En muchos casos, estatuas de diablos feroces guardan la entrada a los templos de ese país oriental. Lo primero que percibimos es que tienen alzado uno de sus brazos, como si fueran policías espetando «¡Deténgase!». Con todo, al acercarnos notamos que con la otra mano nos invitan a entrar. Así pues, el mensaje transmitido es el siguiente: quienes se dejen engañar por las apariencias externas no tendrán acceso al mundo especial, pero quienes vean la realidad interna que subyace a las impresiones superficiales serán bienvenidos.

En las historias los guardianes del umbral adoptan infinidad de formas, a cual más fantástica. Podemos encontrar guardias fronterizos, centinelas, vigilantes nocturnos, oteadores, guardaespaldas, bandidos, editores, porteros, gorilas, examinadores o quienquiera que tenga como función impedir temporalmente el paso del héroe y poner a prueba sus poderes. La energía del guardián del umbral puede no hallarse encerrada en un personaje concreto, sino que podría presentar la forma de un apoyo, una estructura arquitectónica, un animal o fuerza de la naturaleza que bloquea y prueba las capacidades del héroe. En este contexto, aprender cómo manejar a los guardianes del umbral se erige en una de las pruebas esenciales del viaje del héroe.

El heraldo

Si lo construyes, vendrán.
(La Voz, en Campo de sueños [Field *of* Dreams] ,
guión de Phil Alden Robinson que adapta
la novela *Shoeless Joe*, del autor W. P. Kinsella)

Con frecuencia surgirá una nueva fuerza en el transcurso del primer acto para desafiar al héroe. Se trata de la energía del arquetipo del heraldo. Como los heraldos de la caballería medieval, los personajes que encarnan este arquetipo plantean desafíos y anuncian la llegada de un cambio significativo.

Los heraldos de los caballeros eran responsables de reconocer los linajes y los escudos de armas, y desempeñaban un importante papel en la identificación de personas y relaciones en la batalla, los torneos y en grandes efemérides de Estado como las bodas. Eran los oficiales de protocolo del día. Al iniciarse la guerra, un heraldo podía ser requerido para que recitara las causas del conflicto; en realidad, para proporcionar motivación. En Enrique V, de Shakespeare, los embajadores del Delfín (el primogénito del rey de Francia) actuaban como heraldos cuando entregaban al joven rey inglés un regalo insultante: unas pelotas de tenis, simbólico presente que daba a entender que el rey Enrique para nada servía salvo para algo tan frívolo como jugar un partido de tenis. La aparición de estos heraldos supone la chispa, el detonante que inicia la guerra. Posteriormente, el personaje de Mountjoy, heraldo del Delfín, repartirá mensajes entre el rey Enrique Y su amo durante la trascendental batalla de Agincourt.

Lo más típico es que durante la fase de apertura y exposición de la historia, los héroes hayan podido salir adelante de uno u otro modo. Han manejado una vida desequilibrada con la ayuda de un sinfín de mecanismos de adaptación o defensa. Entonces, súbitamente, una energía nueva hace su entrada en la historia de tal manera que

el héroe no puede seguir como estaba por más tiempo. Una persona. condición o información nueva altera el equilibrio del héroe, y de entonces en adelante nada será igual. Deberá, por tanto, tomar una decisión, pasar a la acción y encarar el conflicto. Le ha sido entregada una llamada de la aventura, por parte de un personaje que a menudo manifiesta el arquetipo del heraldo. En asuntos de mitología, los heraldos son tan necesarios que el dios griego Hermes (el romano Mercurio) expresa esta función explícitamente. Hermes figura por doquier como el mensajero o heraldo de los dioses, portador de recados y mensajes de Zeus. Al principio de la Odisea. y urgido por Atenea, Hermes lleva un mensaje de Zeus que entrega a la ninfa Calipso, transmitiéndole la orden de liberar a Ulises. Así pues, la aparición del heraldo Hermes pone en marcha la historia.

La función psicológica: la llamada del cambio

Los heraldos desempeñan la importante función psicológica de anunciar la proximidad de un cambio. Algo en lo más íntimo nos dice que estamos listos para el cambio y nos envía un mensajero. Podría tratarse de una ensoñación, una figura onírica, una persona real o una idea nueva con la que nos topamos. En Campo de sueños se manifiesta a través de esa misteriosa Voz a la que el héroe oye decir «Si lo construyes, vendrán». La llamada podría venir de un libro que leemos o de una película que visionarnos. Pero hay algo en nuestro interior que ha estado repicando como una campana, de tal modo que las vibraciones resultantes se dispersan en nuestras vidas hasta que el cambio es inevitable.

La función dramática: la motivación

Los heraldos son portadores de motivación, presentan un desafío al héroe y ponen la historia en movimiento. Alertan al héroe (y al público) de que se avecinan cambios y aventuras.

Encontramos un claro ejemplo del arquetipo del heraldo en su papel de motivador en la cinta Encadenados (*Notorious*), de Alfred Hitchcock. Cary Grant es un agente secreto que trata de reclutar a Ingrid Bergman, la hija de un espía nazi, para que colabore con ellos en una noble causa: la detención de alemanes que siguen conspirando en Río de Janeiro. Así pues, le ofrece un reto y una oportunidad a la vez:

podrá revertir su mala reputación y limpiar el nombre de su familia como resultado de cumplir con la noble causa que Cary le propone. (Una causa que, a la postre, resultará no ser tan noble, pero eso es otra cuestión.)

Como muchos héroes, el personaje de Bergman teme al cambio y es renuente a aceptar el desafío, pero Grant, cual heraldo medieval, le recuerda su pasado y le insufla la motivación que necesita para pasar a la acción. Le muestra la grabación de una disputa que mantuvo con su padre, en la que ella renegaba de su labor como espía y declaraba su lealtad a Estados Unidos. Confrontada a la prueba de su propio patriotismo, finalmente opta por aceptar la llamada de la aventura. Está, pues, motivada.

El heraldo puede ser una persona o una fuerza. La llegada de una tormenta o los primeros temblores de tierra, como en Huracán (*Hurricane*) o Terremoto (*Earthquake*), bien pueden erigirse en heraldos de la aventura. La caída de la bolsa o una declaración de guerra han puesto en marcha tantas historias...

A menudo, el heraldo es simplemente un medio para transmitir al héroe noticias de una nueva energía que habrá de alterar el equilibrio. Podría ser un telegrama o una llamada telefónica. En Sólo unte el peligro el heraldo es un telegrafista que informa a Gary Cooper de que sus enemigos han salido de la cárcel y se dirigen a la ciudad para acabar con él. En Tras *el Corazón* Verde, para Joan Wilder el heraldo es el mapa del tesoro, que le llega por correo, y una llamada telefónica de su hermana, que está siendo retenida como rehén en Colombia.

Los tipos de heraldo

El heraldo puede ser una figura positiva, negativa o neutral. En algunas historias el heraldo es el mismo villano o su emisario, que quizá proponga un desafío directo al héroe o trate de embaucarlo para que se involucre en la trama. En el célebre *thriller* Arabesco (*Arabesque*), el heraldo es la secretaria personal del villano, que trata de engatusar al héroe, un profesor universitario de medios modestos, y atraerlo hacia el peligro por medio de una tentadora oferta de trabajo. En algunos casos, un heraldo vil puede ser quien anuncie el desafío no ya al héroe. sino al público. Así, en *La* guerra de las *galaxias*, **cuando** Darth Vader aparece por vez primera al capturar a la princesa Leia, proclama al público que algo se halla en

desequilibrio, mucho antes de que Luke Skywalker, el héroe protagonista, haya incluso aparecido.

En otros argumentos el heraldo es un agente de las fuerzas del bien, que reclama la participación del héroe en una aventura positiva. Un personaje que fundamentalmente encarna algún otro arquetipo puede también portar la máscara del heraldo de manera temporal. Con mucha frecuencia un mentor actúa como un heraldo que presenta el desafío ante el héroe. Ese heraldo podría tener la forma de un ser amado o de un aliado, o de alguien totalmente neutral a los ojos del héroe, tal como un embaucador o un guardián del umbral.

El arquetipo del heraldo puede entrar en escena casi en cualquier instante de la narración, si bien lo más común es que se recurra a esta figura durante el primer acto, para que ayude al héroe a implicarse en la aventura. Se trate de una llamada interna, de una acontecimiento externo o de un personaje portador de noticias del cambio, la energía del heraldo es muy necesaria para la práctica totalidad de las historias.

La figura cambiante

Puede esperar lo inesperado.
(Publicidad del film Charada [*Charade*])

A menudo, la gente tiene dificultad para aprehender el huidizo arquetipo de la figura cambiante, quizás precisamente porque su naturaleza es por definición cambiante e inestable. Su apariencia y sus características cambian tan pronto como procedemos a examinarlo de cerca. No obstante, la figura cambiante es un poderoso arquetipo y un buen entendimiento de sus maneras puede ser muy útil, tanto en la narración de historias como en la vida misma.

Con frecuencia los héroes se topan con figuras, normalmente del sexo opuesto, cuya primordial característica es que parecen variar constantemente desde la perspectiva del héroe. Muy a menudo el amor del héroe o su compañero o compañera manifestarán las cualidades del personaje cambiante. Todos hemos experimentado relaciones en las que nuestro compañero es voluble, posee dos caras o es tan variable que nos causa perplejidad. En Atracción fatal el héroe protagonista debe enfrentarse con una mujer cambiante, que tan Pronto es una amante apasionada como una arpía desquiciada capaz de cometer un asesinato.

Estos personajes cambian su aspecto, humor, talante o estado de ánimo, de manera tal que el héroe y el público encuentran dificultades para interpretarlos. Así, pueden confundir al héroe y tenerlo en ascuas, siendo así que su lealtad o su sinceridad a menudo se pone en duda. Un amigo o un aliado del mismo sexo que el héroe puede igualmente actuar como una figura cambiante en las comedias de camaradas o de aventuras. Los hechiceros, las brujas y los ogros son Personajes de esta índole muy comunes en los cuentos populares y de hadas.

La función psicológica

Un propósito psicológico del arquetipo de la figura cambiante consiste en expresar la energía del **ánimus y** el **ánima,** términos que proceden de la psicología que desarrolló Carl Jung. *Ánimus* es el nombre que emplea Jung para aludir al elemento masculino presente en el inconsciente femenino, el conjunto de imágenes positivas y negativas que de la masculinidad aparecen en los sueños y las fantasías femeninas. El ánima es un término que hace referencia al elemento femenino correspondiente presente en el inconsciente del varón. Según esta teoría, las personas poseen un manojo completo de características tanto femeninas como masculinas, que son necesarias para la supervivencia y el equilibrio interno.

Históricamente hablando, las características femeninas en los hombres y las masculinas en las mujeres han sido fuertemente reprimidas en y desde la sociedad. Los hombres de corta edad aprenden a mostrar sólo la faceta viril y escasamente emocional de sí mismos. Nuestra sociedad enseña a las mujeres que deben quitar importancia a sus cualidades masculinas. En la actualidad, los hombres se afanan por recuperar algunas de sus cualidades femeninas suprimidas: la sensibilidad, la intuición y la capacidad para sentir y expresar las emociones. Las mujeres suelen pasar su vida adulta intentando recuperar las energías masculinas que la sociedad ha desestimado, la asertividad y el poder entre otras.

Estas cualidades reprimidas viven en nosotros y se manifiestan en sueños y fantasías como el ánimus y el ánima. Pueden adoptar la forma de personajes oníricos, tales como maestros y profesores del sexo opuesto, familiares, compañeros de estudios, dioses o monstruos, que nos permiten expresar esta fuerza inconsciente aunque poderosa que llevamos dentro. Un encuentro con el ánima o ánimus en nuestras fantasías o sueños esta considerado como un importante paso en el crecimiento psicológico de las personas.

La proyección

Podemos, asimismo, confrontar el ánimus y el ánima en la realidad. Por naturaleza buscamos personas que se ajusten a nuestra imagen interna del sexo opuesto. A menudo imaginamos la semejanza **y proyectamos** sobre una persona insospechada nuestro deseo de unión con el ánimus o el anima. Podemos, por tanto, caer

en relaciones donde no hemos visto con claridad a la pareja. En su lugar hemos atisbado el ánima o animus, o nuestra propia noción interna del compañero ideal, que proyectamos sobre la otra persona. Muy frecuentemente nos adentrarnos en las relaciones y procuramos, 0 aun forzamos, que el compañero se ajuste a nuestra proyección. Al hilo de lo anterior, Hitchcock creó una poderosa expresión de este mismo fenómeno en la película De entre *los muertos* (Vértigo). De sueren ella James Stewart obliga a Kim No-& a que cambie su peinado y su vestuario a fin de hacerla a imagen y semejanza de su ideal femenino, Carlota, una mujer que, paradójicamente, nunca ha existido.

Es natural que desde cada sexo se perciba al opuesto como algo misterioso y cambiante. Si muchos de nosotros no alcanzamos a comprender demasiado bien nuestra propia sexualidad y psicología, ¿qué decir entonces de las del sexo opuesto? Solemos tener una experiencia del sexo opuesto caracterizada fundamentalmente por su variabilidad y su tendencia a las actitudes y apariencias cambiantes, y lo propio puede decirse de las emociones, que parecen variar sin razón aparente.

Las mujeres se quejan de que los hombres son vagos, vacilantes e incapaces de asumir compromisos. Los hombres se quejan de la inestabilidad anímica de las mujeres, de que son volubles, frívolas, veleidosas e impredecibles. El enojo puede transformar en bestias a los hombres sensibles. Las mujeres sufren cambios dramáticos durante SU ciclo, que varía con las fases de la luna. Durante el embarazo cambian drásticamente de humor y de forma. Cabe señalar que en algún momento u otro los demás nos habrán percibido como figuras cambiantes con «dos caras».

El ánimus y el anima pueden ser figuras positivas o negativas, que pueden resultar de gran utilidad para el héroe destructoras. En algunas historias sera tarea del héroe dirimir con qué cara de un personaje, la positiva o la negativa, está tratando.

El arquetipo de la figura cambiante también es un catalizador del cambio, un símbolo del impulso psicológico de la transformación. El trato con un personaje que muta puede causar en el héroe cambios en su actitud respecto del sexo opuesto o bien llevarle a asumir las energías reprimidas que este arquetipo zarandea.

Estas proyecciones de nuestros lados opuestos ocultos, estas imágenes e ideas sobre la sexualidad y las relaciones, conforman el arquetipo de la figura cambiante.

La función dramática

La figura cambiante desempeña una función dramática que consiste en introducir la duda y el suspense en un argumento. Cuando los héroes se preguntan «¿Me es fiel? ¿Va a traicionarme? ¿De verdad me ama? ¿Es un aliado o un enemigo? », generalmente se hallan frente a un personaje cambiante.

Los personajes cambiantes aparecen con mucha variedad y frecuencia en el cine negro y en las películas de suspense o *thrillers*. El sueño eterno, El halcón maltés (The *Maltese Falcon*)y Chinatown nos muestran detectives que se enfrentan con mujeres cambiantes, cuya lealtad y motivación se pone en tela de juicio. En otras historias como Sospecha (Suspicion) o La sombra de una duda (Shadow *of* a Doubt) de Alfred Hitchcock, una buena mujer debe elucidar si puede o no depositar su confianza en un hombre cambiante.

Uno de los tipos más comunes de la figura cambiante recibe el nombre de *femme fatale* (mujer fatal), es decir, la mujer entendida como la tentación y en su faceta más destructora. Se trata de una idea tan antigua como la Biblia, donde encontramos las historias de Eva en el jardín del Edén, de la intrigante Jezabel y de Dalila, que corta la cabellera de Sansón para robarle su fuerza. En la actualidad, la *femme fatale* halla su vía de expresión en las historias detectivescas y policíacas en las que el protagonista es traicionado por una mujer asesina, tal como el papel que interpreta Sharon Stone en Instinto básico (*Basic Instinct*) o el de Kathleen Tumer en Fuego en el cuerpo (*Body Heat*). El caso de la viuda negra (*Black* Widow) y Mujer blanca soltera busca.. (Single White *Female*) son variaciones interesantes, en las que un héroe femenino se enfrenta a una *femme fatale* fatídica y cambiante.

La figura cambiante, como los demás arquetipos, puede manifestarse a través de personajes masculinos o femeninos. Hay tantos *hommes* fatales (hombres fatales) en los mitos, la literatura y el cine como *femmes*. En la mitología griega, Zeus era la figura cambiante por excelencia, pues variaba su forma para retozar con las doncellas humanas que solían, finalmente, sufrir por ello. Buscando al *Sr. Goodbar* trata de una mujer que busca al amante perfecto, pero que termina por encontrar a un hombre cambiante que le causa la muerte. El largometraje El extraño (*The Stranger*) describe las peripecias de una mujer buena (Loretta Young) que está a punto de desposar a un hombre cambiante monstruoso, un nazi oculto, interpretado por el genial Orson Welles.

Ese aspecto «fatal» no siempre es esencial para el arquetipo. Los personajes cambiantes pueden limitarse a deslumbrar o confundir al

La función dramática

La figura cambiante desempeña una función dramática que consiste en introducir la duda y el suspense en un argumento. Cuando los héroes se preguntan «¿Me es fiel? ¿Va a traicionarme? ¿De verdad me ama? ¿Es un aliado o un enemigo? », generalmente se hallan frente a un personaje cambiante.

Los personajes cambiantes aparecen con mucha variedad y frecuencia en el cine negro y en las películas de suspense o *thrillers*. El sueño eterno, El halcón maltés (The *Maltese Falcon*)y Chinatown nos muestran detectives que se enfrentan con mujeres cambiantes, cuya lealtad y motivación se pone en tela de juicio. En otras historias como Sospecha (*Suspicion*) o La sombra de una duda (Shadow *of* a Doubt) de Alfred Hitchcock, una buena mujer debe elucidar si puede o no depositar su confianza en un hombre cambiante.

Uno de los tipos más comunes de la figura cambiante recibe el nombre de *femme fatale* (mujer fatal), es decir, la mujer entendida como la tentación y en su faceta más destructora. Se trata de una idea tan antigua como la Biblia, donde encontramos las historias de Eva en el jardín del Edén, de la intrigante Jezabel y de Dalila, que corta la cabellera de Sansón para robarle su fuerza. En la actualidad, la *femme fatale* halla su vía de expresión en las historias detectivescas y policíacas en las que el protagonista es traicionado por una mujer asesina, tal como el papel que interpreta Sharon Stone en Instinto básico (Basic *Instinct*) o el de Kathleen Turner en Fuego en el cuerpo (Body *Heat*). El cuso de *la* viuda negra (*Black* Widow) y Mujer blanca soltera busca.. (Single White *Female*) son variaciones interesantes, en las que un héroe femenino se enfrenta a una *femme fatale* fatídica y cambiante.

La figura cambiante, como los demás arquetipos, puede manifestarse a través de personajes masculinos o femeninos. Hay tantos *hommes* fatales (hombres fatales) en los mitos, la literatura y el cine como *femmes*. En la mitología griega, Zeus era la figura cambiante por excelencia, pues variaba su forma para retozar con las doncellas humanas que solían, finalmente, sufrir por ello. Buscando al *Sr.* Goodbar trata de una mujer que busca al amante perfecto, pero que termina por encontrar a un hombre cambiante que le causa la muerte. El largometraje El extraño (*The Stranger*) describe las peripecias de una mujer buena (Loretta Young) que está a punto de desposar a un hombre cambiante monstruoso, un nazi oculto, interpretado por el genial Orson Welles.

Ese aspecto «fatal» no siempre es esencial para el arquetipo. Los personajes cambiantes pueden limitarse a deslumbrar o confundir al

héroe, en lugar de pretender acabar con su vida. El cambio constituye una parte natural de todo romance. Lo común es quedar cegado por el amor, incapacitado para ver al otro con nitidez debido a que porta muchas máscaras. El personaje que interpreta Michael Douglas en Tras el *Corazón* Verde aparece como una figura cambiante a los ojos de la heroína, Kathleen Turner, quien hasta el último momento tiene que adivinar si la lealtad de su pareja de reparto es cierta 0 no.

Esa propensión al cambio puede manifestarse por medio de los cambios de aspecto. En muchos largometrajes el cambio del vestuario o del peinado de una mujer indica que su identidad está variando y su lealtad se pone en duda. Este arquetipo puede expresarse igualmente mediante cambios en el habla o la conducta, de modo que un personaje podría cambiar su acento o contar una retahíla de mentiras. En el *thriller* Arabesco, la cambiante Sophia Loren refiere al reacio héroe interpretado por Gregory Peck una serie de historias desconcertantes sobre su pasado, todas ellas falsas. Muchos héroes tienen que manejar a los personajes cambiantes, hombres y mujeres, que se disfrazan y cuentan falsedades para confundirlos.

Una figura cambiante muy famosa de la Odisea es Proteo, dios del mar, «el anciano de los mares». Menelao, uno de los héroes que regresa de la Guerra de Troya, atrapa y encadena a Proteo para obtener de él cierta información que le convenía saber. Proteo toma la forma de un león, una serpiente, una pantera, un jabalí, del agua fluida y hasta de un árbol en su denodado intento de huida. Pero Menelao y sus hombres lo reducen y sujetan firmemente hasta que por fin Proteo adopta su verdadera forma y responde a todas sus preguntas. Esta historia enseña que si los héroes son pacientes con los seres cambiantes la verdad será finalmente revelada. Así, en el lenguaje familiar las palabras proteo y proteico se usan para designar un hombre voluble* inconstante, ambiguo, que cambia sus afectos y de parecer a cada instante.

La máscara de la figura cambiante

Como ocurre con los restantes arquetipos, la mutación y el cambio constituyen una función o una máscara que puede portar cualquiera de los personajes de una historia. Un héroe puede ceñirse esta máscara en una situación romántica. A modo de ejemplo: Richard Gere, en Oficial *y caballero*, se da muchos aires y cuenta un montón de embustes para

impresionar a Debra Winger. Temporalmente actúa como un personaje cambiante, si bien se trata del héroe protagonista de la pieza.

En ocasiones, el héroe puede transformarse en una figura cambiante para escapar a una trampa o superar a un guardián del umbral, En *Sister* Act, una monja de cuidado, el personaje de Whoopi Goldberg, una cantante de un local de Las Vegas, se disfraza de monja católica para evitar que la maten por haber sido testigo de un asesinato de la mafia.

Los villanos o sus aliados pueden llevar la máscara del personaje cambiante con el objeto de seducir o confundir al héroe. La malvada reina de Blancanieves y los 7 enanitos (Snow White and *the Seven Dwarfs*) adopta la forma de una vieja arpía para engatusar al héroe y conseguir que coma una manzana envenenada.

El cambio es también un atributo natural de otros arquetipos como los mentores y los embaucadores. Merlín, el mentor en los relatos del rey Arturo, suele cambiar de forma para colaborar en la causa artúrica. En la Odisea, la diosa Atenea (Minerva) toma la apariencia de muchos humanos distintos para así ayudar a Ulises y su hijo.

Los personajes cambiantes pueden encontrarse también en las llamadas «películas de camaradas, colegas o amigos», donde la historia, por lo general, se centra en dos personajes masculinos o femeninos que comparten el papel protagonista. A menudo uno de ellos es más convencionalmente heroico, y el público puede identificarse con el o ella más fácilmente. El segundo personaje, siendo del mismo sexo que el héroe principal, será con toda probabilidad una figura cambiante, cuya lealtad y verdadera naturaleza siempre están en la cuerda floja. En la comedia titulada Los suegros (The *In-laws*), el héroe «justo y convencional», Alan Arkin, casi enloquece a causa de los cambios de su camarada, Peter Falk, un agente de la CIA.

Concluiremos que la figura cambiante es uno de los arquetipos más flexibles y desempeña una amplia variedad de funciones proteicas en las historias contemporáneas. Suele encontrarse en las relaciones hombre-mujer. si bien también resulta muy útil en otras situaciones, para retratar a personajes cuya apariencia 0 comportamiento varía con el objeto de satisfacer las necesidades particulares de la trama.

La sombra

¡*No* podemos contener *a* un monstruo bueno!
(Publicidad de The Ghost *of Frankenstein*)

El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresado, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa. A menudo es la morada de los monstruos drásticamente suprimidos o ignorados de nuestro mundo interno. Pueden ser sombras todas las cosas que nos disgustan de nuestra persona, todos los secretos oscuros que no sabemos o no podemos admitir, aun ante nosotros mismos. Las cualidades a las que hemos renunciado y hemos intentado extirpar todavía acechan, operando en el sombrío mundo del inconsciente. Asimismo, la sombra puede albergar cualidades positivas ocultas o que hemos rechazado por algún motivo.

En las historias, por lo general, el rostro negativo de la sombra se proyecta sobre los personajes de los villanos, los enemigos y los antagonistas. Villanos y enemigos suelen dedicar sus esfuerzos a la derrota, destrucción y muerte del héroe. Pero los antagonistas pueden no ser tan hostiles -pueden ser aliados que persiguen el mismo objetivo, aunque discrepan de las tácticas empleadas por el héroe-. Antagonistas y héroes en conflicto son como caballos de un mismo equipo que tiran en distintas direcciones, siendo así que los villanos y los héroes enfrentados son como trenes que se aproximan y avanzan hacia una colisión frontal segura.

La función psicológica

La sombra puede representar el poder de los sentimientos reprimidos. Los traumas profundos o las culpas pueden enconarse si los exiliamos en la penumbra del inconsciente, y las emociones ocultas o negadas

pueden revelarse monstruosas y causar nuestra destrucción. Si, como ya se dijo, el guardián del umbral representa las neurosis, el arquetipo de la sombra hace lo propio con las psicosis, que no sólo entorpecen nuestra vida, sino que amenazan con destruirnos. La sombra puede simplemente ser esa parte sombría de nosotros mismos con la que siempre luchamos en nuestra relación con los viejos temores y los malos hábitos. Esta energía puede ser una fuerza interna harto poderosa, con vida propia y su propia escala de intereses y prioridades. Puede tratarse de una fuerza destructiva, especialmente cuando no la reconocemos, si evitamos sacarla a la luz y enfrentamos a ella.

Así ocurre en los sueños, donde las sombras pueden tomar formas diversas, a saber, monstruos, demonios, diablos, extraños seres malignos, extraterrestres, vampiros u otros enemigos feroces. Nótese que muchas de estas figuras sombrías son también personajes cambiantes, como los hombres-lobo y los vampiros.

La función dramática

La función de la sombra en las historias dramáticas consiste en desafiar al héroe y proporcionarle un oponente digno con quien luchar. Las sombras crean el conflicto y extraen lo mejor del héroe como resultado de ponerlo en una situación límite que supone una seria amenaza para su vida. A menudo se ha dicho que una historia es tan buena como lo es el villano que describe, dado que un enemigo poderoso obliga al héroe a superarse y aceptar el reto.

La energía desafiante del arquetipo de la sombra puede concentrarse en un solo personaje, pero también puede tratarse de una máscara que puede ceñir cualquier personaje en diferentes momentos. Los mismos héroes pueden manifestar un lado sombrío. Cuando el protagonista queda paralizado por la culpa o la duda, actúa de un modo autodestructivo, expresa deseos de muerte, se abandona a su propio éxito, abusa de su poder y se vuelve egoísta en lugar de sacrificado, con toda probabilidad podemos afirmar la sombra se ha apoderado de él o ella.

La máscara de la sombra

La sombra puede combinarse muy eficazmente con otros arquetipos. Como los arquetipos restantes, la sombra es una función o una masca-

a que puede ceñirse cualquier personaje. El principal mentor de una historia puede en ocasiones portar la máscara de la sombra. Así, en *Oficial y caballero* el sargento instructor que interpreta Louis Gosset Jr. llera tanto la máscara del mentor como la de la sombra. Es el mentor de Richard Gere y su segundo padre, y lo guía por el riguroso aprendizaje de la Marina. Ahora bien, por lo que respecta a la cuestión de vida o muerte que propone la trama, Gosset es igualmente la sombra que trata de destruir a Gere apartándolo del programa. Pone a prueba al joven, lo lleva al límite para averiguar si tiene lo que hay que tener, tanto que casi lo mata en el proceso de extracción de lo mejor que alberga en sí.

Otra combinación de arquetipos muy interesante podemos encontrarla en aquellos personajes cambiantes fatales que se abordaron anteriormente. En algunos guiones, la persona que empieza siendo el objeto del interés amoroso del héroe cambia de forma hasta convertirse en una sombra que persigue la destrucción del protagonista. Con mucha frecuencia las *femmes fatales* reciben el nombre de mujeres turbias. Esto podría representar la lucha que se entabla entre los lados masculino y femenino de una persona, o la obsesión con el sexo opuesto cuando se transforma en un estado psicótico de la mente. Orson Welles ideó una historia clásica con este asunto en La dama de *Shanghai* (The *Lady from Shanghai*), cinta en la que Rita Hayworth deslumbra al personaje que interpreta Welles, cambia de forma y trata de destruirlo.

Una sombra también puede llevar las máscaras de otros arquetipos. Anthony Hopkins interpreta a Aníbal el Caníbal en El silencio de los corderos (The *Silence of* the *Lambs*), un personaje que es primordialmente una sombra, una proyección del lado oscuro de la naturaleza humana, pero que también desempeña la función de un mentor colaborador de Jodie Foster, agente del FBI, a quien proporciona cierta información que le ayuda a atrapar a otro asesino loco.

Las sombras pueden transformarse en personajes seductores cambiantes que atraen al héroe hacia el peligro. Suelen funcionar como he*dos o embaucadores, pudiendo incluso manifestar cualidades heroicas. Los villanos que luchan con bravura por su causa o que experimentan un cambio en sus sentimientos pueden llegar a redimirse Y aun transformarse en héroes, como la bestia de Lu bella y la bestia.

Humanizar la sombra

Las sombras no tienen que ser necesariamente depravadas o maléficas y poseer solo características negativas. A decir verdad, mejor será

humanizarlas con un toque de bondad o por medio de alguna cualidad admirable. Los dibujos animados de Disney son memorables, entre otras cosas, por sus insignes villanos, tales como el capitán Garfio en *Peter Pan*, el Demonio en Fantasía, la hermosa aunque perversa reina de Blancanieves *y los 7* enunitos, la encantadora y flamante hada maléfica en La bella durmiente (*Sleeping Beauty*) o la inefable Cruella De Vil en *101 dálmatas (One Hundred and One Dalmatians)*, de tal suerte que se nos antojan más deliciosamente siniestros merced a su gallardía, poder, elegancia, sofisticación o hermosura.

Las sombras pueden también humanizarse a resultas de convertirlas en personajes vulnerables. El novelista Graham Greene con gran maestría dibuja villanos frágiles y reales. Con mucha frecuencia sitúa al héroe a un paso de aniquilar al villano, sólo para descubrir que el pobre tiene un resfriado o está leyendo una carta de su hijita. Súbitamente el villano deja de ser una mosca que hay que aplastar para convertirse en un ser de carne y hueso con sus emociones y sus puntos flacos. Acabar con la vida de alguien así se torna en una cuestión verdaderamente moral y no en un mero acto reflejo irreflexivo.

Al redactar historias es importante recordar que las figuras sombrías en su mayoría no se perciben como enemigos o villanos. Desde su óptica particular, un villano es el héroe de su propio mito, toda vez que el héroe del público es su villano. Un tipo de villano muy peligroso es «el hombre recto», aquella persona tan convencida de la justicia de su causa que no se detendrá ante nada hasta lograr sus objetivos. Guárdese del hombre convencido de que el fin justifica los medios. Hitler creía sinceramente en sus razones, que consideraba heroicas, una creencia que le condujo a ordenar las atrocidades más horrorosas para alcanzar sus fines.

Una sombra puede ser un personaje o una fuerza externos al heroe, o también una parte del héroe hondamente reprimida. La cinta El *hombre* y el monstruo (*Dr. Jekyll* and *Mr. Hyde*) describe vívidamente el poder del lado oscuro de la personalidad de un hombre bueno.

Las sombras externas tienen que ser vencidas o destruidas por el héroe. Las sombras de índole interna pueden ser desactivadas, como se hace con los vampiros, sencillamente como resultado de sacarlas de entre las sombras y situarlas bajo la luz de la conciencia. Algunas sombras pueden incluso redimirse y terminar convertidas en fuerzas positivas. Una de las sombras mas impresionantes de la historia del cinc, el inconmensurable Darth Vader de la saga *La guerra de las galaxias*, sufre un tremendo giro en El retorno del *Jedi*, revelándose como el padre del héroe. Toda su maldad es perdonada en última ins-

[...]ncia, haciendo de él una figura bondadosa, fantasmal y benigna que cuida de su hijo. El Terminator también crece, desde la máquina de matar héroes que es en *Terminator* (*The Terminator*) hasta transformarse en un mentor protector de héroes en *Terminator* 2: *El juicio final* (*Terminator* 2: *Judgement Day*).

Como todos los arquetipos restantes, las sombras pueden expresar aspectos tanto positivos como negativos. En la psique de una persona la sombra puede ser cualquier elemento que haya sido suprimido, reprimido, desatendido u olvidado. La sombra esconde aquellos sentimientos naturales y sanos que creemos que no nos conviene mostrar. Mas el pesar o el enojo sanos, si son reprimidos y confinados al territorio de la sombra, pueden bien transformarse en una energía nociva que se establece y nos socava con modos totalmente inesperados. La sombra puede adoptar también la forma de un potencial inexplorado, como el afecto, la creatividad o la capacidad psíquica, que no halla un cauce para su expresión. «Los caminos no andados», las posibilidades de la vida que eliminamos con las decisiones tomadas en distintas épocas, bien pueden acumularse en la sombra, aguardando el momento en que puedan aflorar a la luz de la conciencia.

El concepto psicológico del arquetipo de la sombra constituye una metáfora extremadamente útil para entender a los villanos y los antagonistas de nuestras historias, así como para aprehender los aspectos inexpresados, ignorados u ocultos de nuestros héroes.

El embaucador

Eso no tiene sentido, y yo *tampoco*.
(El pato **Lucas)**

El arquetipo del embaucador plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio. Todos los personajes dramáticos que son fundamentalmente bufones, payasos o secuaces cómicos expresan, sin lugar a dudas, este arquetipo. La forma especializada denominada el *héroe* embaucador es la figura principal de muchos mitos, y es muy popular en el folclore y en los cuentos populares y de hadas.

La función psicológica

Los embaucadores desempeñan diversas funciones psicológicas de importancia. Se encargan de parar los pies de los grandes egos, y ayudan a que los héroes y el público toquen con los pies en el suelo. Al provocar la risa sana nos invitan a reparar en los lazos comunes, al tiempo que señalan la locura y la hipocresía. Por encima de todo, aportan cambios y transformaciones saludables, a menudo tras centrar la atención sobre el desequilibrio o la absurdidad de una situación psicológica estancada. Son los enemigos naturales del estatus quo. La energía del embaucador puede expresarse mediante travesuras, accidentes o deslices verbales que nos alertan de la necesidad del cambio. Cuando nos tomamos demasiado en serio, el embaucador que forma parte de nuestra personalidad puede surgir con el fin de proporcionarnos la perspectiva necesaria.

La función dramática: el alivio cómico

En todo argumento, además de estas funciones psicológicas los embaucadores desempeñan la función dramática del **alivio cómico.** La tensión no liberada, el suspense y el conflicto pueden revelarse agotadores en el plano psicológico y, aun en las obras dramáticas más densas, los momentos de risa reavivan el interés del público. Una de las más antiguas reglas dramáticas resalta la necesidad del equilibrio: **hazlos llorar mucho; deja que rían un poco.**

Los embaucadores pueden ser siervos o aliados que trabajan para el héroe o la sombra, o pueden ser agentes independientes con su propio y sesgado orden del día.

Los embaucadores de la mitología nos proporcionan numerosos ejemplos de los mecanismos que emplea este arquetipo. Uno de los mas coloristas es Loki, el dios escandinavo del timo y el engaño. Un verdadero embaucador, que sirve a los demás dioses como consejero y asesor legal, pero que también maquina su destrucción y mina el orden establecido. Es fiero por naturaleza, y su energía certera y huidiza ayuda a calentar la energía petrificada y congelada de los dioses, moviéndolos a la acción y el cambio. De igual manera, aporta un muy necesario alivio cómico a los mitos nórdicos, por lo general muy oscuros y sombríos.

Algunas veces, Loki es un personaje cómico que ejerce de compinche en aquellas historias en las que Thor y Odín son los héroes. En otros argumentos es una suerte de héroe, un héroe embaucador que sobrevive por medio de su ingenio a unos dioses o gigantes de mayor fortaleza física. Finalmente, se transforma en un adversario mortal o una sombra, que encabeza las huestes de los muertos en su contienda final contra los dioses.

Los héroes embaucadores

Los héroes embaucadores se han multiplicado como conejos en los cuentos populares y de hadas del mundo entero. En honor a la verdad, algunos de los embaucadores más populares son precisamente conejos: el conejo Brer, de sudmérica; la liebre de los cuentos africanos; los muchos conejos-héroes del sudeste asiático, de Persia, la India, etc. Estos relatos enfrentan al conejo indefenso pero de mente rápida contra enemigos mucho mayores y más peligrosos: las figuras sombrías de los cuentos, como lobos, cazadores, osos y tigres. De al-

gún modo el conejo menudo siempre consigue burlar a su oponente hambriento, que normalmente sufre dolorosamente por su enfrentamiento con el héroe embaucador.

La versión moderna del conejo embaucador es, desde luego, Bugs Bunny. Los animadores de la Warner Brothers hacen uso de los argumentos de los cuentos populares para enfrentar a Bugs contra cazadores y predadores que no tienen la menor oportunidad ante su ingenio. Entre los embaucadores animados de esta naturaleza se cuentan el pato Lucas, Speedy Gonzales, el Correcaminos y Piolín; el pájaro loco Woody Woodpecker y el pingüino Chilly Willy del dibujante Walter Lantz, así como el ubicuo perro Droopy de la MGM, que siempre es más listo que el confundido lobo. El ratón Mickey empezó siendo un animal embaucador ideal, si bien con el tiempo ha madurado hasta convertirse en el sobrio maestro de ceremonias y portavoz corporativo que es actualmente.

Los aborígenes norteamericanos sienten un cariño particular por embaucadores como el Coyote y el Cuervo. Los dioses o espíritus-payasos Kachina del suroeste son embaucadores de gran poder, así como de gran capacidad cómica.

De tarde en tarde conviene cambiar las tornas y mostrar que se puede ser más listo que un embaucador. Algunas veces, un embaucador, como la liebre, tratará de sacar provecho de un animal más pequeño y lento, como la señora tortuga. En los cuentos populares y las fábulas como La *liebre y la* tortuga, el más lento burla al más veloz con su tenaz perseverancia o después de unirse a otros de su condición para así vencer al oponente.

Los embaucadores gustan de causar problemas porque sí. Joseph Campbell refiere una historia nigeriana en la que el dios embaucador Edshu avanza por un camino portando un sombrero de color rojo por un lado y de color azul por el opuesto. Cuando la gente comenta « ¿Quién es ése del sombrero rojo? », se enzarzan en peleas con los congregados al otro lado del camino, que insisten en que el sombrero es azul. Así las cosas, el dios reconoce ser el causante de la trifulca y asegura que «Sembrar cizaña es mi mayor placer».

A menudo, los embaucadores son personajes catalizadores que introducen cambios en las vidas ajenas, si bien ellos permanecen inalterados. Por ejemplo: Eddie Murphy en *Superdetective* en *Hollywood* saca a relucir toda su energía de embaucador cuando agita el sistema existente sin apenas sufrir cambio alguno.

Los héroes de la comedia, desde Charlie Chaplin a los hermanos Marx y el reparto del programa televisivo *In Living* Color, son em-



baucadores que subvierten el estatus quo y consiguen que nos riamos de nosotros mismos. Los héroes de otros géneros con mucha frecuencia deben ceñirse la máscara del embaucador con el objeto de sortear a una sombra o superar a un guardián del umbral.

Los arquetipos constituyen un lenguaje infinitamente flexible para el desarrollo de los personajes. Ofrecen un modo para entender la función que desempeña un personaje en un momento dado de la acción. Tener en cuenta los arquetipos puede liberar a los escritores de la tentación del estereotipo, toda vez que con su apoyo pueden dotar a sus personajes de mayor profundidad y veracidad psicológica. Pueden emplearse los arquetipos para dibujar personajes que son individuos únicos, perfectamente diferenciados, a la vez que símbolos universales de la cualidades que conforman al ser humano completo. Así, son de utilidad para diseñar historias y personajes verosímiles y realistas en su vertiente psicológica, que hacen justicia a la sabiduría arcana de los mitos.

Ahora que hemos conocido a los moradores del mundo de las historias, reanudemos la marcha volviendo al camino de los héroes para examinar las doce etapas y estudiar cómo los arquetipos interpretan su papel en el viaje del héroe.



Libro segundo



Las etapas del viaje

Primera etapa: El mundo ordinario

Un principio es un tiempo muy delicado.
(Del film *Dune*, guión de David Lynch
basado en la novela de Frank Herbert)

En *El poder del mito*, Joseph Campbell describe el inicio del típico viaje del héroe. «Un héroe parte hacia la aventura desde un mundo cotidiano y se adentra en una región de maravillas sobrenaturales...» En este capítulo exploraremos ese «mundo cotidiano», el llamado **mundo ordinario**, y veremos cómo encuadra al héroe y pone las historias modernas en movimiento.

El inicio de una historia, ya sea un mito, un cuento de hadas, un guión, una novela, un relato corto o un cómic, debe soportar alguna que otra carga. Ha de atrapar al lector o al espectador, determinar el tono de la historia, sugerir a donde se dirige y verter una gran cantidad de información sin por ello ralentizar el ritmo de la pieza. Todo principio es, en rigor, un tiempo delicado.

Una guía para el viaje

Como guías del laberinto de la historia, imaginemos que formamos parte de un tribu de gente que vive de la caza y la recolección, tal como hacían nuestros ancestros hace cientos de miles de años, o como hacen hoy las gentes en algunas zonas remotas del globo. En cada una de las etapas del viaje del héroe nos reuniremos con estos buscadores e intentaremos ponernos en su piel:

Mirad en derredor, hermana, hermano de la tribu. Veréis que la gente apenas sale adelante, que sobreviven con una menguante provisión de alimentos de la última estación. Corren malos tiem-

pos y el país entero parece no tener vida. El pueblo se debilita ante nuestros ojos, pero algunos de nosotros todavía conservamos una incansable energía.

Como vosotros. Os sentís incómodos, con la sensación de que este lugar exhausto y gris ya no es lo que era. Tal vez no lo sepáis, pero muy pronto seréis escogidos como héroes, para que os unáis a la compañía de los buscadores, aquéllos que siempre se han enfrentado a lo desconocido. Emprenderéis un viaje para restaurar la vida y la salud de toda la tribu, una aventura en la que nada es seguro, salvo que os cambiará para siempre. Estáis inquietos, pero la emoción os invade. Estáis preparados para salir de este mundo, listos para entrar en el mundo de la aventura.

Antes del principio

Antes de que empiece una historia, el contador de historias se enfrenta a diversas opciones creativas. ¿Qué es lo primero que experimentará el público? ¿Acaso el título? ¿La primera línea del diálogo? ¿La primera imagen? ¿En qué fragmento del contexto de la vida de los personajes empezará exactamente la historia? ¿Es necesaria una introducción o un prólogo, o deberíamos empezar en pleno meollo de la acción? Dicho esto, los momentos iniciales constituyen una magnífica oportunidad para establecer el tono y crear una primera impresión eficaz. Pueden servir para invocar un estado de ánimo, evocar una imagen o una metáfora que habrá de proporcionar al público un punto de referencia con el que poder experimentar mejor su trabajo. **El enfoque mitológico de una historia se reduce al empleo de metáforas o comparaciones para transmitir su sentir con respecto a la vida.**

El gran cineasta y director de escena alemán Max Reinhardt afirmaba que se puede crear una atmósfera en la sala mucho antes de que el público tome asiento y se alce el telón. Un título cuidadosamente seleccionado bien puede plantear una metáfora que intrigue a la audiencia y la moldee para la experiencia que se avecina. Una buena promoción puede cautivar a los espectadores con imágenes y eslóganes que no son sino metáforas del mundo que recrea la historia. Mediante el control de la iluminación y la música a medida que el público entra en la sala, y el manejo consciente de algunos detalles como las actitudes y la indumentaria de los acomodadores, puede generarse un ambiente propicio. Podemos adecuar el estado mental de la audiencia a la naturaleza específica de la experiencia que van a

compartir, preparándola para la comedia, el romance, el terror, el drama o cualquier efecto que se pretenda producir.

Quienes cuentan historias por transmisión oral inician sus relatos con frases rituales («Érase una vez») y gestos personalizados con los que captan la atención del público. Estas señales pueden guiar a los oyentes hacia una atmósfera de diversión, tristeza o ironía, según convenga a la historia que van a escuchar.

Hoy son muchos los elementos que concurren a la hora de provocar esas primeras impresiones previas a la compra de un libro o una entrada para el cine; entre ellos cabe mencionar el título, el diseño de la cubierta, la publicidad y los anuncios, los carteles y los avances de las películas y demás instrumentos para generar expectación. La mayor o menor complejidad de la historia queda reducida a unos pocos símbolos y metáforas que ajustan la percepción del público a las necesidades específicas del viaje.

El título

Un título proporciona una pista muy importante acerca de la naturaleza de la historia y la actitud del escritor. Un buen título puede erigirse en una metáfora que funcione a varios niveles y exponga la condición del héroe o de su mundo. El título *El padrino* (*The Godfather*), por ejemplo, sugiere que don Vito Corleone es a un tiempo dios y padre para su gente (*god* [dios], *father* [padre]). El diseño gráfico empleado en el logotipo, tanto para la novela como para la película, presenta otra metáfora: la mano de un titiritero que mueve los hilos de una marioneta que no se ve. ¿Es acaso don Vito Corleone un titiritero o es una marioneta en manos de una fuerza superior? ¿Somos todos nosotros marionetas de Dios o disfrutamos de libre albedrío? El metafórico título y la imaginería permiten muchas interpretaciones y ayudan a hacer de la historia una estructura coherente.

La imagen inicial

La imagen inicial puede ser una poderosa herramienta para crear un ambiente e insinuar hacia dónde irá la historia. Puede tratarse de una metáfora visual que en una sola toma o escena invoca el mundo especial del segundo acto, así como los conflictos y las dualidades que allí

se enfrentarán. Puede, igualmente, esbozar el tema, alertando al público de aquello a lo que habrán de enfrentarse los personajes. La toma inicial del film *Sin perdón* (*Unforgiven*), de Clint Eastwood, muestra a un hombre en el exterior de una granja, cavando una tumba para su esposa que acaba de morir. La relación con su mujer y la manera en que ella lo cambió son los temas centrales de la historia. La imagen de un hombre que cava una tumba en el exterior de su casa puede leerse como una atinada metáfora del argumento: el héroe abandona su hogar y viaja a la tierra de la muerte, donde es testigo de la muerte, causa la muerte y casi encuentra la muerte. Eastwood regresa al mismo escenario al final de la cinta, empleando de esta suerte la imagen para transmitir una sensación de cierre, a medida que vemos cómo el hombre abandona la tumba y regresa a su casa.

El prólogo

Algunas historias comienzan con un prólogo que precede al cuerpo central del argumento, quizá previo a la presentación de los personajes principales y su mundo. El cuento de *Rapunzel* empieza con una escena que tiene lugar antes del nacimiento del héroe, y *La bella y la bestia* de Disney se inicia con un prólogo ilustrado en vidrio de color, que sirve para explicar la historia del encantamiento de la bestia. Los mitos tienen lugar en un contexto que se remonta a la Creación, y puede que aquellos acontecimientos que conducen a la aparición del personaje principal deban ser explicados primero. Shakespeare y los griegos a menudo agregaban un prólogo a sus obras, texto que recitaba un narrador o un coro, con el propósito de establecer el tono y situar el drama en contexto. El *Enrique V* de Shakespeare se inicia con un elocuente pasaje, entonado por un coro que nos invita a que usemos nuestras «fuerzas imaginarias» para crear los reyes, caballos y ejércitos de la historia, «...porque son vuestras imaginaciones las que deben hoy vestir a los reyes, transportarlos de aquí para allá, cabalgar sobre las épocas, amontonar en una hora los acontecimientos de numerosos años, por lo cual os ruego me aceptéis como reemplazante de esta historia, a mí, el coro, que vengo aquí, a manera de prólogo, a solicitar vuestra amable paciencia y a pediros que escuchéis y juzguéis suave e indulgentemente nuestro drama».

Un prólogo puede servir a muy distintos propósitos. Puede proporcionar un dato esencial del fondo de la historia, orientar al público

acerca del tipo de historia que va a presenciar o abrir la narración con un impacto que deje al espectador pegado a su butaca. En la cinta *Encuentros en la tercera fase*, un prólogo muestra el descubrimiento de un misterioso escuadrón de aviones de la II Guerra Mundial, perfectamente conservado en medio del desierto. Esta escena precede a la presentación del héroe, Roy Neary, y su mundo. Con ello se consigue intrigar al público por medio de una serie de enigmas, y se le proporciona un anticipo de las emociones y las maravillas que aguardan más adelante.

En *El último boy scout* (*The Last Boy Scout*) un prólogo muestra a un jugador profesional de fútbol americano que se pone hecho una fiera y dispara contra sus compañeros de equipo víctima de la presión que sobre él ejercen el juego y las drogas. La secuencia antecede a la primera aparición del héroe protagonista e intriga o «engancha» al público. Con ello se da a entender que la película versará sobre asuntos de vida o muerte y nos deleitará con un espectáculo por todo lo alto, estridente y acaso aparatoso, y grandes dosis de acción.

Este prólogo y el ya mencionado de *Encuentros en la tercera fase* son levemente desorientadores. Insinúan que estas películas tratarán sobre sucesos extraordinarios que pueden cuestionar la credibilidad. En las sociedades secretas, una vieja regla de iniciación dice así: **la desorientación conduce a la sugestión**. Es por ello que a menudo se vendan los ojos de los iniciados y se les conduce a la oscuridad, de modo que adopten una disposición más abierta a la sugestión derivada de los rituales que escenifica el grupo. En la narración de historias, desorientar levemente a la audiencia y alterar su percepción normal de las cosas pueden inducir en el público un estado de ánimo receptivo. Los espectadores comienzan a poner su incredulidad en suspenso y penetran con mejor disposición en el mundo especial de la fantasía.

Algunos prólogos introducen al villano o la amenaza de la historia antes de que el héroe aparezca. En *La guerra de las galaxias*, el malvado Darth Vader aparece secuestrando a la princesa Leia antes de que el héroe, Luke Skywalker, nos sea presentado en su mundo terrenal. Algunas películas de detectives empiezan con un asesinato que acontece antes de que se nos presente al héroe en su oficina. Tales prólogos indican al espectador que el equilibrio de la sociedad se ha quebrado. Una cadena de hechos se pone acto seguido en movimiento, de tal modo que el avance de la narración no cesará hasta que el mal sea reparado y el equilibrio restaurado.

El prólogo no es necesario ni deseable en todos los casos. **Las necesidades de la historia siempre dictarán cuál es la mejor manera de enfocar su estructura.** Quizá usted prefiera empezar, como hacen

muchas historias, presentando al héroe en su entorno habitual: el mundo ordinario.

El mundo ordinario

Debido a que abundan las historias de viajes que conducen al héroe y al público a mundos especiales, muchas de ellas empiezan por establecer un mundo ordinario que funciona como el punto de partida para la comparación. El mundo especial de la historia sólo es especial en la medida en que podamos verlo contrastado con el mundo terrenal de lo cotidiano, de donde el héroe parte hacia lo desconocido. El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe.

El mundo ordinario es en cierto sentido el lugar de donde uno procede. En esta vida todos transitamos por una sucesión de mundos especiales que lentamente se transforman en ordinarios, a medida que nos acostumbramos a ellos. Evolucionan desde ser un territorio extraño e ignoto hasta transformarse en bases familiares desde los que partir camino del siguiente mundo especial.

El contraste

Es una buena idea que los escritores dibujen un mundo ordinario muy distinto del mundo especial, de manera que el héroe y la audiencia experimenten un cambio dramático cuando finalmente se cruce el umbral que los separa. En *El mago de Oz* el mundo ordinario se describe en blanco y negro, a fin de provocar un fuerte contraste con el Technicolor empleado para el mundo especial de Oz. En el *thriller* titulado *Morir todavía* (*Dead again*), el mundo ordinario de la modernidad está rodado en color para contrastarlo con la pesadilla en blanco y negro que es el mundo especial compuesto por las escenas retrospectivas o *flashbacks* situados en los años cuarenta. *Cowboys de ciudad* (*City Slickers*) contrasta el ambiente monótono y restrictivo de la ciudad con el escenario más vivo del Oeste, donde prácticamente se desarrolla toda la historia.

Comparado con el mundo especial, el mundo ordinario puede parecer anodino y tranquilo, pero normalmente en él ya podemos encontrar las simientes de la emoción y el desafío. Los problemas y los conflictos que acosan al héroe aparecen ya planteados en el mundo ordinario, donde sólo esperan ser activados.

muchas historias, presentando al héroe en su entorno habitual: el mundo ordinario.

El mundo ordinario

Debido a que abundan las historias de viajes que conducen al héroe y al público a mundos especiales, muchas de ellas empiezan por establecer un mundo ordinario que funciona como el punto de partida para la comparación. El mundo especial de la historia sólo es especial en la medida en que podamos verlo contrastado con el mundo terrenal de lo cotidiano, de donde el héroe parte hacia lo desconocido. El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe.

El mundo ordinario es en cierto sentido el lugar de donde uno procede. En esta vida todos transitamos por una sucesión de mundos especiales que lentamente se transforman en ordinarios, a medida que nos acostumbramos a ellos. Evolucionan desde ser un territorio extraño e ignoto hasta transformarse en bases familiares desde los que partir camino del siguiente mundo especial.

El contraste

Es una buena idea que los escritores dibujen un mundo ordinario muy distinto del mundo especial, de manera que el héroe y la audiencia experimenten un cambio dramático cuando finalmente se cruce el umbral que los separa. En *El mago de Oz* el mundo ordinario se describe en blanco y negro, a fin de provocar un fuerte contraste con el Technicolor empleado para el mundo especial de Oz. En el *thriller* titulado *Morir todavía* (*Dead again*), el mundo ordinario de la modernidad está rodado en color para contrastarlo con la pesadilla en blanco y negro que es el mundo especial compuesto por las escenas retrospectivas o *flashbacks* situados en los años cuarenta. *Cowboys de ciudad* (*City Slickers*) contrasta el ambiente monótono y restrictivo de la ciudad con el escenario más vivo del Oeste, donde prácticamente se desarrolla toda la historia.

Comparado con el mundo especial, el mundo ordinario puede parecer anodino y tranquilo, pero normalmente en él ya podemos encontrar las simientes de la emoción y el desafío. Los problemas y los conflictos que acosan al héroe aparecen ya planteados en el mundo ordinario, donde sólo esperan ser activados.

Los presagios: un modelo del mundo especial

Los escritores frecuentemente utilizan la sección dedicada al mundo ordinario para recrear un modelo en pequeña escala del mundo especial, presagiando así las batallas y los dilemas morales que lo pueblan. En *El mago de Oz*, Dorita se enfrenta a la irascible señora Gulch y tres mozos de labranza la rescatan cuando está en peligro. Estas escenas tempranas anticipan las batallas que librará Dorita con la bruja y su rescate a cargo del Hombre de hojalata, el Espantapájaros y el León.

Tras el Corazón Verde empieza con una técnica premonitoria harto inteligente. Lo primero que ve el público es una elaborada fantasía de una heroína noble que batalla con unos villanos de la peor calaña, y que finalmente inicia un romance con un héroe cómicamente idealizado. La escena es un modelo del mundo especial que se encontrará Joan Wilder en el segundo acto. La fantasía se revela como la conclusión de la novela romántica de Joan Wilder, en cuya redacción trabaja desde su revuelto apartamento neoyorquino. La secuencia de la fantasía inicial desempeña una doble función: nos habla de Joan Wilder y de sus escasamente realistas nociones del amor, y a su vez vaticina los problemas y las situaciones a las que habrá de enfrentarse en el mundo especial del segundo acto, cuando se tope con verdaderos villanos y con un hombre no precisamente ideal. Así pues, presagiar las cosas puede aportar unidad a la historia y convertirla en un diseño rítmico o poético.

La formulación de la pregunta dramática

Otra función relevante del mundo ordinario consiste en apuntar la pregunta dramática de la historia. **Toda buena historia formula una serie de preguntas acerca del héroe.** ¿Alcanzará su objetivo? ¿Superará sus defectos? ¿Aprenderá la lección que necesita aprender? Algunas de estas cuestiones están directamente relacionadas con la acción o el argumento. ¿Llegará Dorita a su casa desde el mundo de Oz? ¿Regresará E. T. a su planeta? ¿Conseguirá el héroe el oro, ganará el juego, derrotará al villano?

Otras preguntas son dramáticas y guardan relación con las emociones y la personalidad del héroe. ¿Aprenderá el personaje que interpreta Patrick Swayze en *Ghost (Más allá del amor)* (*Ghost*) a expresar el amor? Y en *Pretty Woman*, ¿aprenderá el estirado magnate Edward a relajarse y disfrutar de la vida tras su encuentro con Vivian, la pros-

tituta? Las preguntas sobre la acción pueden impulsar la trama, pero las preguntas dramáticas enganchan al público y lo involucran en las emociones del personaje.

Los problemas internos y externos

Cada héroe necesita un problema interno y otro externo. En el desarrollo de los cuentos populares y de hadas para los dibujos animados de Disney a menudo encontramos que los escritores proporcionan al héroe un sólido problema externo: ¿podrá la princesa romper el encantamiento de su padre, que ha sido convertido en piedra? ¿Puede el héroe alcanzar la cima de una montaña de cristal y ganar la mano de una princesa en matrimonio? ¿Puede Gretel rescatar a Hansel de la bruja? Pero en ocasiones los escritores rehúsan la posibilidad de dar al héroe un problema interno convincente que resolver.

Los personajes sin desafíos internos se nos antojan planos y escasamente atractivos, con independencia de sus muchas heroicidades. Precisan, por tanto, de un problema interno, un defecto en su personalidad o un dilema moral al que dar solución. Necesitan aprender alguna cosa en el curso de la historia: cómo llevarse bien con los demás, cómo confiar en ellos mismos, cómo ver más allá de las apariencias externas. El gran público gusta de ver cómo aprenden los personajes, cómo crecen y lidian con los desafíos internos y externos de la vida.

La entrada en escena

Cómo experimenta el público por vez primera al héroe es otra de las cuestiones de relevancia que un buen escritor puede controlar. ¿Qué hace la primera vez que lo vemos? ¿Cómo hace su **entrada**? ¿Cómo viste, quién le rodea y cómo reaccionan ante él? ¿Cuáles son su actitud, sus emociones y objetivos en ese instante? ¿Aparece solo o en grupo, o ya está en escena cuando empieza la historia? ¿Acaso narra la historia o es contada a través de la mirada de otro personaje, o la vemos desde el ojo objetivo y frío de la narrativa convencional?

A todo actor le gusta «hacer su entrada», una parte muy importante a la hora de construir la relación del personaje con el público. Aun si un personaje aparece ya cuando las luces se encienden, el actor muy a menudo hará su entrada según sean su conducta y su aspecto, que sin duda causarán una primera impresión en los espectadores. Al escribir

podemos dar entrada a nuestros personajes como resultado de pensar muy bien qué experimentará el público cuando los vea. ¿Qué hacen, dicen o sienten? ¿Cuál es el contexto en el que los vemos por primera vez? ¿Están en paz o agitados? ¿Están en pleno arrebato emocional o se contienen para dar rienda suelta a sus emociones más adelante?

Y lo más importante: ¿qué está *haciendo* el personaje en el momento de su entrada? La primera acción del personaje constituye una fabulosa oportunidad para expresar muchas cosas de su actitud, su estado emocional, su origen, de su fortaleza y sus problemas. La primera acción debería ser un modelo de la actitud característica del héroe y de los problemas futuros o las soluciones que resultarán, de suerte que la primera conducta que vemos debería ser característica, debería definir y revelar al personaje, a menos que su intención sea confundir al público y escamotear la verdadera naturaleza del héroe.

Así, Tom Sawyer hace una entrada vívida e intensa en nuestra imaginación, porque Samuel Clemens ha pintado una primera impresión muy reveladora del muchacho de Missouri, su personaje principal. La primera vez que vemos a Tom está realizando una acción característica, transformando la ingrata tarea de blanquear la empalizada en un hermoso juego mental. Tom es un artista del timo, pero es un timo del que sus víctimas disfrutan. El personaje de Tom se pone de manifiesto en todos sus actos, aunque de forma más clara y definitiva en su entrada, que define su actitud ante la vida.

Los actores que suben a un escenario y los escritores que presentan a uno de sus personajes intentan asimismo hacer *entrar* al público o producir en él una suerte de estado de trance de identificación y reconocimiento. Uno de los poderes mágicos de la escritura es su capacidad para atraer a cada miembro del público y lograr que proyecte una porción de su ego en el personaje que figura en la página, el escenario o la pantalla.

En su labor como escritor, usted puede construir una atmósfera de anticipación o proporcionar información sobre un personaje relevante como resultado de hacer que otros personajes hablen del protagonista antes de que aparezca en escena. Pero más importante y memorable será su primera acción al entrar en la historia: su entrada.

La presentación del héroe al público

Otra función de suma importancia de este mundo ordinario consiste en **presentar** el héroe al público. Como en cualquier presentación so-

cial, el mundo ordinario establece un vínculo entre las personas y destaca algunos intereses comunes a fin de que pueda iniciarse el diálogo. De alguna manera deberíamos reconocer que el héroe es como nosotros. En un sentido muy real, una historia nos invita a calzarnos los zapatos del héroe, a ponernos en su piel y ver el mundo con sus ojos. Como si por arte de magia proyectáramos parte de nuestra conciencia sobre el héroe. Para que esta magia dé el resultado apetecido deberá establecer un fuerte vínculo de simpatía o plantear intereses comunes entre el héroe y la audiencia.

Esto no implica decir que los héroes siempre deben ser buenos o totalmente simpáticos. Ni tan siquiera deben ser de nuestro agrado, pero deben ser *narrables*, un término que suelen emplear los ejecutivos de la industria para describir la compasión y la comprensión que los espectadores pueden sentir por el héroe. Incluso si el héroe es poco limpio o despreciable, aún podemos entender su condición e imaginarnos comportándonos de manera similar, en caso de haber tenido el mismo pasado, su misma motivación y sus circunstancias.

La identificación

Las escenas iniciales deben producir una **identificación** entre la audiencia y el héroe; en cierto modo el espectador tiene que sentir que es igual al héroe.

¿Cómo se consigue esto? La identificación se crea como resultado de proporcionar a los héroes determinados objetivos, impulsos, deseos o necesidades universales. Todos podemos relacionarnos con impulsos como la necesidad de reconocimiento, afecto, aceptación o comprensión. El guionista Waldo Salt, al referirse a su guión de *Cowboy de medianoche* (*Midnight Cowboy*), decía que el héroe Joe Buck sucumbía a la necesidad humana y universal de ser tocado. Aun cuando el comportamiento de Joe Buck fuera en ocasiones algo turbio, su necesidad nos causa simpatía, porque todos la hemos sentido alguna vez. Así pues, la identificación con las necesidades universales establece un vínculo entre el héroe y el público.

Las carencias del héroe

Los héroes de los cuentos de hadas poseen un denominador común, algún rasgo que los unifica más allá de las fronteras de la cultura, la ge-

grafía y la época. Carecen de algo o algo les ha sido arrebatado. A menudo han perdido un miembro de la familia. La madre o el padre ha muerto, o el hermano o la hermana ha sido secuestrado/a. Los cuentos de hadas tratan del anhelo y la lucha por alcanzar la integridad, por estar completo, siendo así que la pérdida de un miembro de la familia es el hecho que cataliza y pone en marcha la acción. La necesidad de recuperar lo perdido conduce y guía la historia hacia esa perfección final que resume el consabido «Vivieron felices y comieron perdices».

Muchas películas empiezan mostrándonos un héroe o una familia incompletos. Joan Wilder en *Tras el Corazón Verde* y Roger Thornhill en *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*) están incompletos porque necesitan compañeros ideales para equilibrar sus vidas. El personaje de Fay Wray en *King Kong* es una huérfana que sólo sabe que «se supone que en algún lugar tiene un tío».

Esos elementos que faltan inducen en el público un sentimiento de cierta simpatía por el héroe, toda vez que provocan un deseo compartido de su recuperación. El público abomina del vacío que genera esa carencia en el personaje.

Otras historias presentan a un héroe esencialmente completo hasta que un amigo o un familiar cercanos es secuestrado o asesinado en el primer acto, un hecho con el que da inicio la historia del rescate o la venganza. La película *Centauros del desierto* de John Ford empieza con noticias de que una joven ha sido raptada por los indios, una situación que desemboca en una clásica saga de búsqueda y rescate.

En algunas ocasiones puede que la familia del héroe esté completa, mas algo falta en su personalidad, tal vez una cualidad como, por ejemplo, la compasión, el perdón o la capacidad para expresar amor. El protagonista de *Ghost* es incapaz de decir «Te amo» al principio del largometraje. Y sólo después de haber hecho el tránsito de la vida a la muerte será capaz de pronunciar dichas palabras mágicas.

Mostrar a un héroe incapaz de realizar una tarea sencilla al principio de la historia puede ser un recurso muy eficaz. En *Gente corriente*, el joven héroe Conrad no puede comerse una tostada que su madre le ha preparado. Ello significa, en lenguaje simbólico, su incapacidad para aceptar el hecho de ser amado y de que alguien pueda preocuparse por él, una carencia que fundamentalmente se debe a la terrible culpa que soporta desde la muerte accidental de su hermano. Sólo después de llevar a cabo un viaje del héroe de naturaleza eminentemente emocional, y tras rememorar y procesar su muerte por medio de la terapia, será capaz de aceptar el amor. Al final de la historia, la novia de Conrad se ofrece para prepararle el desayuno, y en

esta ocasión repara en que tiene apetito. En el lenguaje simbólico, ha recuperado el apetito por la vida.

Los defectos trágicos

La teoría griega de la tragedia, que expresó y articuló Aristóteles hace veinticuatro siglos, describe un error muy común de los héroes trágicos. Tal vez posean cualidades admirables, pero entre todas ellas existe una imperfección trágica o *hamartia* que los pone en contra de su destino, sus congéneres o los dioses. Un defecto que a la postre provocará su destrucción.

En la mayoría de los casos este defecto trágico era una suerte de orgullo o arrogancia denominada *hubris*. Los héroes trágicos son, muy frecuentemente, seres superiores dotados de extraordinarios poderes, pero que tienden a percibirse como iguales o incluso superiores a los dioses. Hacen caso omiso de todas las advertencias o desafían los códigos morales vigentes, creyéndose por encima de las leyes de los hombres y los dioses. Esta arrogancia fatal ineluctablemente desencadena un fuerza llamada *Némesis*, que en su origen era la diosa del justo castigo. Su tarea consistía en restaurar el equilibrio, por lo general después de causar la destrucción del héroe trágico.

Todo héroe bien concebido presenta algún rastro de esta imperfección trágica, alguna debilidad o flaqueza que lo hace enteramente humano y real. Los héroes perfectos, sin defectos, no son muy interesantes, y nos cuesta establecer una relación con ellos. Aun el gran Superman tiene puntos flacos que lo humanizan y hacen que nos parezca simpático: su vulnerabilidad a la Kriptonita, su incapacidad para ver a través del plomo, así como su identidad secreta, que siempre corre el peligro de ser expuesta.

Los héroes heridos

Algunas veces pueden parecer perfectamente adaptados y siempre bajo control, si bien ese control no hace sino enmascarar una profunda **herida** psíquica. La mayoría de nosotros sufrimos algún dolor o vieja herida que no tenemos presente en todo momento, pero que en algún nivel de conciencia nos hace vulnerables. Estas heridas causadas por el rechazo, la traición o la decepción constituyen ecos personales de un dolor universal que a todos nos aqueja: el dolor

que sufre un niño derivado de la separación física y emocional de la madre. En un sentido amplio, todos soportamos la herida que nos infligió la separación de Dios o del útero de la existencia —ese lugar donde nacemos y al que retornaremos al morir. Como Adán y Eva fueron expulsados del Edén, todos nosotros estamos siempre separados de nuestra fuente, aislados y heridos.

Para humanizar al héroe o a un personaje cualquiera habrá que proporcionarle una herida, una cicatriz física y visible o una herida más profunda de naturaleza emocional. El héroe de *Arma letal* (*Lethal Weapon*), interpretado por Mel Gibson, nos resulta simpático porque ha perdido a un ser amado. La herida hace de él un personaje nervioso, suicida, impredecible e interesante. Las heridas y cicatrices del héroe delimitan las áreas donde se pone en guardia, a la defensiva, donde se muestra débil y vulnerable. Un héroe también puede mostrarse muy seguro y fuerte en algunos aspectos como estrategia para defenderse de sus propias heridas.

La película *El rey pescador* (*The Fisher King*) supone un estudio completo de dos hombres y sus heridas psíquicas. La historia encuentra inspiración en la leyenda artúrica del Santo Grial y el rey pescador, cuya herida física simbolizaba una herida del espíritu. Esa leyenda nos habla de un rey que recibió una herida en el muslo y por este motivo era incapaz de gobernar su tierra y de hallar placer alguno en la vida. Bajo su reinado debilitado la tierra estaba moribunda, y sólo la poderosa magia espiritual del Santo Grial podría restablecerla. La búsqueda del Grial por parte de los caballeros de la Tabla Redonda es la gran aventura en pos de la restauración de la salud y la integridad de un sistema que ha recibido una herida de muerte. El psicólogo Robert A. Jonson, afín a las teorías de Jung, arroja luz sobre el significado de la herida del rey pescador en su texto sobre la psicología masculina titulado *Él* (*He*).

Otro héroe herido, casi trágico, es Tom Duston, interpretado por John Wayne en el clásico *western* que se distribuyó bajo el título *Río Rojo*. Dunston comete un terrible error moral en su vida anterior como ganadero, al valorar su misión por encima de su amor, prefiriendo seguir los dictados de su cabeza antes que los de su corazón. Esta elección conduce a la muerte de su amada. Y durante el resto del argumento deberá soportar las cicatrices psíquicas de esa herida. Su culpa reprimida lo hace más y más severo, cruel, autocrático y prejuicioso, tanto que casi desemboca en su destrucción y la de su hijo adoptivo, antes de que sane la herida cuando finalmente permite que el amor entre de nuevo en su vida.

Las heridas del héroe pueden no ser visibles. La gente invierte una gran cantidad de energía en ocultar y protegerse de esta vulnerabilidad y sus puntos débiles. Pero en un personaje plenamente desarrollado aflorarán en aquellas zonas donde sea delicado, quisquilloso, esté a la defensiva o quizá se muestre más confiado. La herida podría no ser expuesta abiertamente al público —puede tratarse de un secreto entre el escritor y el personaje—. Aunque será útil dotar al héroe con una historia personal y una dosis de realismo, puesto que todos sufrimos algunas cicatrices de humillaciones pasadas, rechazos, decepciones, abandonos y fracasos. Muchas historias son relatos sobre ese viaje que permite sanar una herida y reponer el pedazo que falta en una psique rota.

Establecer qué está en juego

Para que lectores y espectadores se impliquen en la aventura, para que se preocupen por la suerte del héroe, tienen que saber desde un momento temprano qué está en juego. En otras palabras: ¿qué puede ganar o perder el héroe en la aventura? ¿Qué consecuencias reportará al héroe, a la sociedad y al mundo el éxito o el fracaso del héroe en su empresa?

Los mitos y los cuentos de hadas son excelentes modelos para establecer lo que está en juego. A menudo suelen plantear una amenaza que expone nítidamente las reglas del juego. Quizá el héroe deba superar una serie de pruebas o, en caso contrario, se le cortará la cabeza. El héroe griego Perseo, figura central de *Furia de titanes*, debe sufrir varios calvarios para que su amada princesa Andrómeda no sea devorada por un monstruo marino. Otros relatos sitúan a los miembros de una familia en peligro, como el padre amenazado en *La bella y la bestia*; la heroína está fuertemente motivada para ponerse en una situación de riesgo y a merced de la bestia. Su padre languidecerá y morirá a menos que se preste a la puja de la bestia. La apuesta es elevada y muy clara.

Los guiones suelen fracasar simplemente porque las apuestas no son suficientemente arriesgadas. Una historia en la que el héroe sólo se verá levemente avergonzado o incomodado en caso de que fracase probablemente reciba como respuesta de sus lectores un desdeñoso «¿Y qué?». Cerciórese, pues, de que la apuesta es alta: vida o muerte, grandes sumas de dinero o el alma misma del protagonista.

Los antecedentes y la exposición

El mundo ordinario es el lugar más apropiado para llevar a cabo la exposición de los antecedentes. Se entiende por **antecedentes** toda la información relevante sobre la historia o el pasado del personaje, es decir, cómo llegó a la situación con que da inicio la historia. **Exposición** es el arte de revelar con gracia los antecedentes y cualquier otra información pertinente sobre la trama: la clase social del héroe, su educación, sus hábitos, experiencias, así como las condiciones sociales prevalecientes y las fuerzas de oposición que podrían afectar al héroe. La exposición engloba todo aquello que el público necesita saber para entender al héroe y la historia que protagoniza. Los antecedentes y la exposición se cuentan entre las habilidades más difíciles de dominar para todo escritor. Una exposición torpe tiende a enfriar la historia. Una exposición roma suele captar la atención sobre sí, vertiendo los antecedentes por medio de una voz en *off* o de un personaje narrador que únicamente aparece para contar a la audiencia aquello que el escritor quiere que sepa. Por lo general será mejor poner al público frente a la acción misma y dejar que dilucide las cosas a medida que la historia avanza.

De este modo, el público se sentirá más implicado, en especial si debe esforzarse un poco para armar los antecedentes de la historia a partir de algunas pistas visuales o ciertos datos que se escapan cuando los personajes están alterados o van a la carrera. Los antecedentes pueden repartirse de forma gradual en el curso de la historia o también ser cedidos de mala gana. Como sabemos, mucho es lo que revela lo que la gente no hace o dice.

Muchos dramas tratan sobre secretos que son revelados lentamente y con gran dolor. Capa tras capa las defensas que protegen un doloroso secreto van cayendo. Esto convierte a los miembros del público en copartícipes de una historia de detectives, un rompecabezas emocional.

El tema

El mundo ordinario es el lugar donde debe enunciarse el tema de su historia. ¿De qué trata en realidad la historia? Si tuviera que reducir su esencia y condensarla en una sola palabra o frase, ¿cuál sería? ¿Cuál es la idea o cualidad de que nos habla? ¿Amor? ¿Confianza? ¿Traición? ¿Vanidad? ¿Prejuicios? ¿Codicia? ¿Locura? ¿Ambición?

¿Amistad? ¿Qué intenta decir? ¿Acaso el tema es «El amor lo vence todo», «No podemos engañar a un hombre honrado», «Para sobrevivir deberemos trabajar juntos» o «El dinero es la raíz de todos los males»?

Tema, una palabra derivada del griego, muy cercana en su significado a la voz latina **premisa**. Ambas palabras significan «prevenido, propuesto o establecido con anticipación», algo estipulado de antemano que nos ayuda a determinar el porvenir de las cosas. El tema de una historia es, por tanto, un enunciado o asunción subyacente sobre un aspecto de la vida. Normalmente se postula en algún instante del primer acto, en el mundo ordinario. Podría tratarse de un comentario brusco que profiere uno de los personajes, y con el que expresa una creencia que a partir de entonces será puesta a prueba rigurosamente en lo que resta de la historia. El tema real de la pieza puede no surgir o anunciarse hasta que la historia se haya desarrollado un poco, si bien tarde o temprano deberemos tener plena conciencia de él. Conocer el tema es esencial para tomar las decisiones finales con respecto al diálogo, la acción y la escenografía que hacen de toda historia un diseño coherente. En una buena historia, todo guarda algún tipo de relación con el tema, y el mundo ordinario es el lugar donde deberá enunciarse por primera vez esta idea principal.

El mago de Oz

Si me refiero tan a menudo a *El mago de Oz* es porque se trata de una película clásica que casi todo el mundo ha visto y porque presenta un viaje del héroe típico, con etapas claramente definidas. Posee, asimismo, un sorprendente calado psicológico, y puede leerse no ya como un cuento de hadas donde una niña de corta edad trata de regresar a su casa, sino como una metáfora de la personalidad en su anhelo por completarse.

> *A medida que se desarrolla la historia, queda claro que la heroína Dorita se las ve con un problema externo. Su perro* Totó *ha excavado en el arriate de la señora Gluch y eso acarrea problemas a Dorita. Procura obtener ayuda de su tía y su tío para resolver el problema, pero están muy ocupados preparándose para la tormenta que se avecina. Como los héroes de las leyendas y los mitos,*

Dorita está descontenta, intranquila, fuera de su contexto habitual y sin saber qué hacer.

Dorita padece, asimismo, un claro problema interno. Ya no se encuentra a gusto, ha dejado de sentirse «como en casa». Como los héroes incompletos de los cuentos populares y de hadas, un gran pedazo ha desaparecido de su vida, algo ha perdido, en este casoa sus padres, que han muerto. Todavía no lo sabe, pero se acerca el momento en que iniciará la búsqueda que habrá de hacer de ella una persona completa: no por medio del matrimonio y la forja de una nueva familia ideal; antes bien encontrará en su camino una serie de fuerzas mágicas que representan partes de una personalidad perfecta y completa.

Como presagio de todos estos encuentros, Dorita se topa con un modelo en pequeña escala de la aventura en el mundo especial. Aburrida, trata de no perder el equilibrio sobre el cerco de un corral de cerdos, pero finalmente cae. Tres solícitos mozos de labranza la rescatan del peligro, un acto que vaticina los papeles que estos mismos actores interpretarán en el mundo especial. La escena dice, en el leguaje de los símbolos, que Dorita ha estado caminando por la cuerda floja y batallando con partes enfrentadas de su propia personalidad, y que tarde o temprano necesitará ayuda, tanta como pueda obtener de todas las partes de su ser, para sobrevivir y no sucumbir a un conflicto que se revela inevitable.

Puede que los héroes no presenten una carencia muy obvia, ni un defecto, ni una herida. Pueden sencillamente estar inquietos, sentirse ansiosos, faltos de sincronización y sintonía con la cultura o el entorno. Incluso pueden seguir adelante, con mejor o peor fortuna, procurando adaptarse a unas condiciones no muy saludables y recurriendo para ello a algunos mecanismos de adaptación y dependencias químicas o emocionales varias. Pueden incluso haberse engañado y convencido de que todo va bien aunque, antes o después, no podrán ya marcar el paso. Esa nueva energía se denomina *la llamada de la aventura*.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cuál es el mundo ordinario en *Big*? ¿En *Atracción fatal*? ¿En *El rey pescador*? Examine cualquier film, obra teatral o historia que usted elija. ¿Cómo nos presenta el autor al héroe? ¿Revela al personaje? ¿Nos da una exposición? ¿Esboza el tema? ¿Acaso emplea su autor una imagen para presagiar o sugerir el curso posterior de la historia?
2. Y en su propia escritura, ¿hasta qué punto conoce al héroe? Realice una semblanza biográfica completa, que especifique lo más relevante de su historia personal, así como su descripción física, su educación, el pasado familiar, sus experiencias laborales, sus amores, sus prejuicios, aquello que le desagrada, sus preferencias culinarias, de vestuario, de peinado, los automóviles que le gustan, etc.
3. Trace una línea temporal, haga una cronología de los acontecimientos, especificando dónde estaba y qué hacia el héroe en cada una de las etapas de la vida. Averigüe qué sucedía en el mundo en cada una de esas épocas o etapas. ¿Qué ideas, hechos y personas tuvieron mayor influencia sobre su personaje?
4. ¿Por qué está incompleta la historia del héroe? Sea concreto al precisar cuáles son las necesidades, los deseos, los objetivos, las heridas, las fantasías, los anhelos, los defectos, las rarezas, los arrepentimientos, las defensas, las debilidades y las neurosis del personaje. ¿Qué característica podría conducirlo hacia su destrucción o caída definitiva? ¿Qué característica en particular podría salvarlo? ¿Tiene el personaje un problema interno y otro externo? ¿Evidencia una necesidad humana a la par que universal? ¿Cómo enfoca el héroe la consecución o satisfacción de esa necesidad? ¿Cómo reacciona?
5. Confeccione una lista con todos los puntos de los antecedentes y la exposición que el público necesita conocer antes de que dé inicio la historia. ¿Cómo podría revelarlos indirectamente, visualmente, a la carrera o en el transcurso del conflicto?
6. ¿Las culturas distintas necesitan historias asimismo distintas? ¿Requieren hombres y mujeres historias de distinta naturaleza? ¿En qué medida difieren los viajes heroicos de hombres y mujeres?

Segunda etapa: La llamada de la aventura

¡Es el dinero, la fama, la aventura! ¡La emoción de toda una vida! ¡(...) y un largo viaje por mar que se inicia mañana a las seis de la mañana!

(De la película King Kong, guión de James Creelman y Ruth Rose)

El mundo ordinario de la mayoría de los héroes es una condición estática pero inestable. Las semillas del cambio y el crecimiento están ya plantadas, y sólo se requiere un poco de energía nueva para que germinen. Esa energía nueva, simbolizada de incontables maneras en los mitos y los cuentos de hadas, es aquello que Joseph Campbell tildó como la **llamada de la aventura**.

El problema se cierne sobre la tribu. Oyes su llamada en el gruñido de nuestros estómagos y el llanto de los niños hambrientos. La tierra en toda su extensión está golpeada y yerma, y queda claro que alguien deberá partir y alejarse más allá del territorio familiar. Esa tierra ignota es extraña y nos infunde temor, pero la presión se acumula y nos mueve a hacer algo, a correr riesgos, para que la vida siga su curso. Una figura se yergue de entre el humo de la fogata, uno de los ancianos de la tribu, que te señala. Sí, has sido elegido como el buscador que habrá de comenzar una nueva odisea. Arriesgarás la vida en beneficio de la vida mayor de la tribu, que debe continuar.

Que la historia eche a rodar

Son varias las teorías de la escritura de historias que aceptan la noción de la llamada de la aventura, si bien la mencionan con nombres

distintos, como *el incidente de iniciación* o *el catalizador*, *el desencadenante* o *el hecho que propicia la acción*. Todas coinciden en que algunos hechos son necesarios para que la historia eche a rodar, una vez que se haya presentado al personaje central de la misma.

La llamada de la aventura puede manifestarse en la forma de un mensaje o mensajero. Podría tratarse de un acontecimiento como una declaración de guerra, o la llegada de un telegrama que comunica que los forajidos acaban de ser soltados de la prisión y arribarán a la ciudad en el tren de mediodía para acabar con el *sheriff*. Paralelamente, un mandato judicial, una garantía o una citación son otras formas de emitir la llamada en los procedimientos legales.

La llamada puede revelarse sencillamente como un azoramiento del héroe, una tribulación que ejerce como mensajero del inconsciente, portador de la noticia de que es tiempo de cambios. A veces estas señales se manifiestan en forma de sueños, fantasías o visiones. En *Encuentros en la tercera fase*, Roy Neary recibe su propia llamada en la forma de imágenes obsesivas de la Torre del Diablo, que reiteradamente afloran desde su subconsciente. Estos sueños proféticos y perturbadores nos preparan para una nueva etapa del crecimiento como resultado de proponernos metáforas que reflejan los cambios emocionales y espirituales que se avecinan.

El héroe puede sentirse hastiado por el estado actual de las cosas, y una situación incómoda emerge hasta que termina por lanzarlo a la aventura. En *Cowboy de medianoche*, Joe Buck está simplemente harto de lavar platos en un restaurante, y siente que la llamada toma forma en su interior, incitándolo a implicarse en la aventura. En un sentido más hondo, esta necesidad universal y humana guía sus actos, y tan sólo será necesario otro mísero día en aquel establecimiento para que decida lanzarse al abismo.

La sincronización

Una cadena de accidentes o coincidencias puede erigirse en el mensaje que llama al héroe a la aventura. Ésta es la fuerza misteriosa de la sincronización a la que C. G. Jung se refiere en sus muchos estudios. Esa convergencia de palabras, ideas o acontecimientos puede adquirir repentinamente un significado o bien captar la atención de una persona sobre la necesidad de pasar a la acción o provocar un cambio. Muchas películas de suspense, como *Extraños en un tren* (*Strangers on a Train*), de Hitchcock, se ponen en movimiento a causa de un accidente que

distintos, como *el incidente de iniciación* o *el catalizador*, *el desencadenante* o *el hecho que propicia la acción*. Todas coinciden en que algunos hechos son necesarios para que la historia eche a rodar, una vez que se haya presentado al personaje central de la misma.

La llamada de la aventura puede manifestarse en la forma de un mensaje o mensajero. Podría tratarse de un acontecimiento como una declaración de guerra, o la llegada de un telegrama que comunica que los forajidos acaban de ser soltados de la prisión y arribarán a la ciudad en el tren de mediodía para acabar con el *sheriff*. Paralelamente, un mandato judicial, una garantía o una citación son otras formas de emitir la llamada en los procedimientos legales.

La llamada puede revelarse sencillamente como un azoramiento del héroe, una tribulación que ejerce como mensajero del inconsciente, portador de la noticia de que es tiempo de cambios. A veces estas señales se manifiestan en forma de sueños, fantasías o visiones. En *Encuentros en la tercera fase*, Roy Neary recibe su propia llamada en la forma de imágenes obsesivas de la Torre del Diablo, que reiteradamente afloran desde su subconsciente. Estos sueños proféticos y perturbadores nos preparan para una nueva etapa del crecimiento como resultado de proponernos metáforas que reflejan los cambios emocionales y espirituales que se avecinan.

El héroe puede sentirse hastiado por el estado actual de las cosas, y una situación incómoda emerge hasta que termina por lanzarlo a la aventura. En *Cowboy de medianoche*, Joe Buck está simplemente harto de lavar platos en un restaurante, y siente que la llamada toma forma en su interior, incitándolo a implicarse en la aventura. En un sentido más hondo, esta necesidad universal y humana guía sus actos, y tan sólo será necesario otro mísero día en aquel establecimiento para que decida lanzarse al abismo.

La sincronización

Una cadena de accidentes o coincidencias puede erigirse en el mensaje que llama al héroe a la aventura. Ésta es la fuerza misteriosa de la sincronización a la que C. G. Jung se refiere en sus muchos estudios. Esa convergencia de palabras, ideas o acontecimientos puede adquirir repentinamente un significado o bien captar la atención de una persona sobre la necesidad de pasar a la acción o provocar un cambio. Muchas películas de suspense, como *Extraños en un tren* (*Strangers on a Train*), de Hitchcock, se ponen en movimiento a causa de un accidente que

la suerte de dos personas como si fueran llevadas de la mano de un mismo destino.

La tentación

La llamada de la aventura puede presentarse ante el héroe como una tentación, como puede ser el atractivo de un cartel que anuncia un viaje a tierras lejanas y exóticas o la visión de un amante en potencia. Podría tratarse del destello del oro, los rumores de un tesoro, los cantos de sirena de la ambición. En la leyenda artúrica de Perceval (también conocido como Parsifal), el joven héroe inocente es convocado a la aventura mediante la enigmática visión de cinco magníficos caballeros ataviados con su armadura, que juntos cabalgan en pos de lo desconocido. Perceval nunca antes ha visto criaturas semejantes y, arrebatado en su fuero interno, decide seguir sus pasos. Se siente en la obligación de averiguar quiénes son, sin reparar siquiera en que muy pronto su destino le llevará a convertirse en uno de ellos.

Los heraldos del cambio

La llamada de la aventura es a menudo entregada por un personaje de la historia que ejemplifica el arquetipo del heraldo. Un personaje que desempeña la función de heraldo puede ser positivo, negativo o neutral, pero siempre tendrá como cometido poner en movimiento la trama tras extender al héroe una invitación o desafío en virtud del cual tendrá que hacer frente a lo desconocido. En algunas narraciones, el heraldo es también un mentor para el héroe, un sabio guía que desea sinceramente lo mejor para su protegido. En otras, el heraldo es un enemigo, que arroja el guante del desafío ante el héroe o lo tienta para que se interne en el peligro.

Inicialmente, los héroes no logran distinguir si tras la máscara del heraldo se oculta un aliado o un enemigo, de suerte que muchas veces el héroe yerra y confunde la llamada de un mentor bienintencionado con la de un enemigo, o interpreta erróneamente la aparición del villano como una invitación amistosa a una aventura delectable. Es práctica muy común entre los guionistas de géneros como el suspense y el cine negro enturbiar la realidad que se esconde tras la llamada, de modo que no pueda ser elucidada con facilidad.

Así pues, figuras sombrías pueden plantear ofertas ambiguas, y los héroes tendrán que hacer uso de todas sus habilidades para interpretarlas correctamente.

Con mucha frecuencia los héroes desconocen que algo no funciona en su mundo ordinario, y no vislumbran la necesidad del cambio. Incluso pueden mostrarse contrarios y negarlo rotundamente. Con mucho esfuerzo han salido adelante, recurriendo a todo un arsenal de apoyos, adicciones y mecanismos de defensa. En semejante contexto la tarea del heraldo consiste en derribar estos apoyos, anunciar que el mundo donde habita el héroe es por completo inestable y que se impone una restauración del equilibrio que exige el paso a la acción, el riesgo y el embarque en la aventura.

El reconocimiento

Vladimir Propp, el estudioso ruso de los cuentos populares y de hadas, identificó una fase temprana y común a casi todas las historias: el llamado **reconocimiento**. El villano hace un rastreo del territorio del héroe, quizá haciendo preguntas por todo el vecindario, para averiguar si en él habitan muchos niños o, sencillamente, para obtener información acerca del héroe. Esta recopilación de datos bien puede ser la llamada de la aventura, que alerta al público de que algo está en camino y la lucha está a punto de empezar.

La desorientación y la incomodidad

La llamada de la aventura a menudo puede resultar desconcertante y causar inestabilidad en el héroe. A veces los heraldos se acercan al héroe con sigilo, apareciéndose con un aspecto para ganar su confianza y ulteriormente cambiándolo para entregarle la llamada. Alfred Hitchcock proporciona un ejemplo muy contundente en el film *Encadenados*. En este caso, la heroína es Alicia Huberman, interpretada por Ingrid Bergman, una mujer cuya vida se torna en un infierno a raíz del suicidio de su padre, quien había sido acusado de traición y sentenciado por espiar para los nazis durante la II Guerra Mundial. La llamada de la aventura procede del heraldo Cary Grant, un agente secreto estadounidense que recibe órdenes de obtener la ayuda de Alicia para infiltrarse en el círculo de un espía nazi.

En primer lugar, se introduce en la vida de ella fingiendo ser un *playboy* a quien sólo interesan el alcohol, los autos deportivos y, por supuesto, ella. Pero después de que Alicia descubra por casualidad que no es sino un «poli», rápidamente se ceñirá la máscara del heraldo para entregarle una muy desafiante llamada a la aventura. Bergman se despierta en la cama, con resaca tras una larga noche de fiesta. Grant, de pie junto a la puerta, le ordena beber un poco de bromuro que asiente su estómago. No sabe bien, pero en última instancia consigue que se lo beba. Este hecho simboliza la nueva energía de la aventura, que tiene el sabor del veneno en comparación con las adicciones a las que ella está acostumbrada, pero que a la postre se revelará una eficaz medicina.

En esta escena vemos a Cary Grant apoyado junto a la puerta, principalmente su silueta, como si fuera una ángel de la oscuridad. Desde la óptica de Bergman, este heraldo podría ser un ángel o un demonio. La posibilidad diabólica queda sugerida por su nombre, revelándose por vez primera como Devlin, muy semejante a *devil*, «diablo» en inglés). A medida que se adentra en la habitación y se prepara para formular la llamada de la aventura, Hitchcock lo sigue con una toma rodada desde un punto de vista «mareante» que refleja el estado de resaca que sufre la heroína, Bergman, tumbada sobre la cama. Grant parece caminar por el techo. En el lenguaje simbólico de la película, esta toma expresa el cambio de posición acaecido, de vividor a heraldo, y el efecto desorientador que produce en la heroína. Grant formula entonces la llamada, una invitación patriótica a infiltrarse en el círculo del espía nazi. Al entregarla, vemos a Grant perfectamente erguido e iluminado por vez primera, un recurso empleado aquí para expresar el efecto que tiene la llamada sobre el papel que interpreta Ingrid Bergman, quien reflexiona y recupera la sobriedad al instante.

Al caminar, un postizo capilar artificial y con forma de corona se desliza y cae de la cabeza de la heroína, una circunstancia que da a entender que su vida en ese cuento de hadas donde ejerce de princesa adicta y engañada debe terminar. Simultáneamente, la banda sonora del film nos deleita con la llamada distante de un tren que abandona la ciudad, algo sugiere el inicio de un largo viaje. En esta secuencia, Hitchcock ha empleado varios elementos simbólicos a su alcance con el objeto de señalar que nos aproximamos a un umbral que anticipa cambios importantes. La llamada de la aventura resulta desconcertante, no del agrado de la heroína, mas necesaria para su crecimiento.

La carencia o la necesidad

Una llamada a la aventura puede darse en la forma de una pérdida o sustracción en la vida del héroe que tiene lugar en el mundo ordinario. La aventura del largometraje *En busca del fuego* (*La guerra del fuego*) se inicia cuando la última chispa de fuego de una tribu de cavernícolas, conservada en una jaula de hueso, se extingue. Los miembros de la tribu empiezan a morir de hambre y frío a causa de esta pérdida. El héroe recibe su llamada a la aventura cuando una de las mujeres pone la jaula de fuego frente a él y le señala, sin mediar palabra, que esa pérdida debe ser reparada.

La llamada podría ser el rapto de un ser querido o la pérdida de algo precioso, como la salud, la seguridad o el amor.

Sin opciones

En algunas historias, la llamada de la aventura puede ser simplemente la falta absoluta de opciones. Así las cosas, los mecanismos de adaptación no surten ya efecto, los demás están hartos del héroe o el protagonista debe enfrentarse a situaciones cada vez más terribles, de suerte que no tiene otro remedio que implicarse de lleno en la aventura. En *Sister Act, una monja de cuidado*, el personaje que interpreta Whoopi Goldberg presencia un asesinato cometido por unos mafiosos, y por ello se ve obligado a ocultarse detrás del hábito de una monja. Sus opciones son muy limitadas: fingir ser una monja o morir. Otros héroes ni tan siquiera disfrutan de tantas opciones, sencillamente son arrastrados a la aventura, golpeados en la cabeza para despertarse mar adentro, comprometidos con la aventura lo quieran o no.

Advertencias para héroes trágicos

No todas las llamadas de la aventura son invitaciones a aventuras elevadas. Antes bien, pueden ser advertencias espantosas de perdición y ruina para los héroes trágicos. En *Julio César*, de Shakespeare, un personaje grita la advertencia, «¡Guárdate de los idus de marzo!». De igual modo, en *Moby Dick* la tripulación recibe una advertencia de un viejo loco, que afirma que la aventura acabará en desastre.

Más de una llamada: llamada en espera

Dado que son muchas las historias que operan en más de un nivel, una historia puede presentar asimismo más de una llamada a la aventura. Una epopeya tan caótica como *Río Rojo* necesita varias escenas de este tenor. Tom Dunston, el personaje que interpreta John Wayne, recibe una llamada del corazón cuando su amante lo pone en la disyuntiva de quedarse junto a ella o llevarla consigo a la aventura. El propio Dunston extiende otra llamada a la aventura física, cuando invita a sus vaqueros a que se unan a él en el primer gran arreo de ganado tras la Guerra de Secesión.

Tras el Corazón Verde presenta una compleja llamada de la aventura a la heroína, Joan Wilder, cuando recibe una llamada telefónica de su hermana, que ha sido secuestrada por unos malhechores en Colombia. La simple llamada de la aventura física queda planteada por la necesidad de rescatar a su hermana, si bien hay una segunda llamada que se manifiesta en esta misma escena en un nivel más profundo. Joan abre un sobre que le ha enviado el marido de su hermana, y encuentra en su interior el mapa del tesoro de la mina *El Corazón*, una circunstancia que insinúa que Joan está en vísperas de iniciar una gran aventura del corazón.

El mago de Oz

Cuando llega la señora Gulch y por venganza se lleva a Totó, *cristalizan los vagos sentimientos de intranquilidad de Dorita. Se establece un conflicto entre dos partes que luchan por controlar el alma de Dorita. La energía represiva de una sombra trata de constreñir el lado intuitivo y bienintencionado, pero el instintivo* Totó *escapa. Dorita sigue el dictado de sus instintos, que la llaman a la aventura, y huye de su casa. Se sabe arrinconada por la escasa simpatía que la tía Em siente por ella, su madre sustituta, que la reprende. Así que se dispone a responder a la llamada, bajo un cielo que se agita con los nubarrones del cambio.*

En resumidas cuentas, la llamada de la aventura constituye un proceso de selección. Una situación inestable surge en una sociedad, y

alguien se presta voluntariamente o es elegido para asumir la responsabilidad. Los héroes remisos tienen que recibir llamadas reiteradas, puesto que a toda costa intentan eludir dicha responsabilidad. Los más y mejor dispuestos responden a las llamadas internas y no precisan de ningún otro apremio externo. Ellos mismos se seleccionan para acometer la aventura. Estos héroes exageradamente entusiastas son poco comunes, por lo que en su mayoría tienen que ser empujados, engatusados, embaucados, adulados, tentados o forzados a implicarse en la aventura. La mayoría de los héroes se enzarzan en suculentas peleas y nos entretienen con sus denodados esfuerzos por zafarse de la llamada a la aventura. Estos esfuerzos ponen de manifiesto el trabajo del héroe reticente o, tal como lo describe Campbell, el rechazo de la llamada.

estionario sobre el viaje

¿Cuál es la llamada de la aventura en *Ciudadano Kane* (*Citizen* *ne*)? ¿Y en *Solo ante el peligro*? ¿En *Atracción fatal*? ¿En *Instinto bá-* *o*? ¿En *Moby Dick*? ¿Qué o quién entrega la llamada? ¿Qué arqueti- s manifiesta quien la formula o la entrega?

¿Qué llamadas a la aventura ha recibido usted y cómo respondió ellas? ¿En alguna ocasión se ha visto en la tesitura de entregar una mada de la aventura a alguien?

¿Acaso puede existir una historia que no contenga una llamada de aventura? ¿Se le ocurre alguna que carezca de al menos una lla- da?

En su propia historia, ¿qué sucedería en caso de desplazar la lla- da a otro punto del argumento? ¿Cuánto podría retrasar la llama- ? ¿Sería esto deseable?

5. ¿Cuál es el lugar ideal para ubicar la llamada? ¿Podría arreglárse- sin ella?

¿Ha encontrado alguna forma interesante para presentar la llama- o plantearla de modo que no parezca un cliché?

7. Su historia podría requerir una sucesión de llamadas. ¿Quién las cibe y en qué nivel de la aventura?

no de una apuesta fuerte, repleta de peligros, en la que el héroe podría perder su fortuna o incluso la vida. La pausa que sirve para sopesar las posibles consecuencias hace del compromiso con la aventura una verdadera opción del héroe, quien, después de un período de titubeo o rechazo, se dispone a arriesgar su vida contra la posibilidad de alcanzar su objetivo. Igualmente fuerza al héroe a examinar la búsqueda concienzudamente y, tal vez, a redefinir sus objetivos.

La evitación

Es natural que en primera instancia los héroes reaccionen dubitativamente e intenten eludir la aventura. Incluso Cristo, en el jardín de Getsemaní poco antes de la crucifixión, oró y dijo: «Aparta de mí este cáliz». Sencillamente estaba intentando averiguar si existía algún modo de evitar el calvario. ¿Acaso este viaje es absolutamente necesario?

Aun el más heroico de los héroes del celuloide duda algunas veces, expresa cierta reticencia o, simple y llanamente, rechaza la llamada. Rambo, Rocky y los innumerables personajes que interpretó John Wayne se apartan en un primer momento de la aventura que se les ofrece. Los motivos más comunes para este rechazo suelen tener que ver con experiencias anteriores. Los héroes aducen que ya son veteranos de aventuras pasadas, por lo que son conscientes de lo alocado de tales escapadas. Así, no incurrirán dos veces en el mismo error. La protesta continúa hasta que se supera el rechazo del héroe, ya sea merced a alguna otra motivación externa, más poderosa, tal como la muerte o el rapto de un familiar o un amigo, que eleva la apuesta y el riesgo, o a causa de su gusto innato por la aventura o su muy arraigado sentido del honor.

Detectives y amantes pueden rechazar la llamada en primera instancia, haciendo referencia a experiencias que los entristecieron, si bien también los hicieron más sabios. Resulta encantador presenciar cómo el héroe vence la reticencia, y cuanto más rígido sea el rechazo más disfrutará el público al verlo derribado.

Las excusas

Los héroes rechazan la llamada, en muchos casos esgrimiendo una larga lista de excusas insostenibles. En un intento muy transparente por posponer el enfrentamiento con su ineludible destino, dicen que

Tercera etapa: El rechazo de la llamada

No estás hecha para esto, Joan, y tú lo sabes.
(De *Tras el Corazón Verde*, guión de Diane Thomas)

A estas alturas, el problema principal del héroe consiste en decidir cómo responder a la llamada de la aventura. Póngase en la piel del héroe y verá que se trata de un mal trago. Tiene que responder afirmativamente a lo desconocido, a una aventura que será tan emocionante como peligrosa, que tal vez amenace su vida. De otro modo no sería una verdadera aventura. Está, pues, situado en el umbral del miedo, de modo que dudar e incluso rechazar la llamada serían reacciones comprensibles, al menos temporalmente.

Recoge tus cosas, amigo buscador. Piensa en los peligros que posiblemente te aguardan, y reflexiona sobre los desastres pasados. El espectro de lo desconocido planea sobre nosotros, y provoca que nos detengamos en el umbral. Algunos de nosotros desisten y abandonan la búsqueda, otros vacilan, algunos son retenidos por sus familias, pues temen por sus vidas y no los quieren ver partir. La gente musita que el viaje es temerario, fatídico desde el inicio. Sientes que el miedo corta tu respiración y acelera tu corazón. ¿Acaso deberías permanecer con la tribu, dejando que sean otros quienes se jueguen el pellejo en la búsqueda? ¿De veras estás hecho para ser un buscador?

Este alto en el camino antes de que el viaje realmente haya empezado desempeña una importante función dramática, que consiste en recalcar que la aventura es sin duda arriesgada, para que el público tenga conciencia de eso. No se trata de una empresa frívola,

no de una apuesta fuerte, repleta de peligros, en la que el héroe podría perder su fortuna o incluso la vida. La pausa que sirve para sopesar las posibles consecuencias hace del compromiso con la aventura una verdadera opción del héroe, quien, después de un período de titubeo o rechazo, se dispone a arriesgar su vida contra la posibilidad de alcanzar su objetivo. Igualmente fuerza al héroe a examinar la búsqueda concienzudamente y, tal vez, a redefinir sus objetivos.

La evitación

Es natural que en primera instancia los héroes reaccionen dubitativamente e intenten eludir la aventura. Incluso Cristo, en el jardín de Getsemaní poco antes de la crucifixión, oró y dijo: «Aparta de mí este cáliz». Sencillamente estaba intentando averiguar si existía algún modo de evitar el calvario. ¿Acaso este viaje es absolutamente necesario?

Aun el más heroico de los héroes del celuloide duda algunas veces, expresa cierta reticencia o, simple y llanamente, rechaza la llamada. Rambo, Rocky y los innumerables personajes que interpretó John Wayne se apartan en un primer momento de la aventura que se les ofrece. Los motivos más comunes para este rechazo suelen tener que ver con experiencias anteriores. Los héroes aducen que ya son veteranos de aventuras pasadas, por lo que son conscientes de lo alocado de tales escapadas. Así, no incurrirán dos veces en el mismo error. La protesta continúa hasta que se supera el rechazo del héroe, ya sea merced a alguna otra motivación externa, más poderosa, tal como la muerte o el rapto de un familiar o un amigo, que eleva la apuesta y el riesgo, o a causa de su gusto innato por la aventura o su muy arraigado sentido del honor.

Detectives y amantes pueden rechazar la llamada en primera instancia, haciendo referencia a experiencias que los entristecieron, si bien también los hicieron más sabios. Resulta encantador presenciar cómo el héroe vence la reticencia, y cuanto más rígido sea el rechazo más disfrutará el público al verlo derribado.

Las excusas

Los héroes rechazan la llamada, en muchos casos esgrimiendo una larga lista de excusas insostenibles. En un intento muy transparente por posponer el enfrentamiento con su ineludible destino, dicen que

llevarían a cabo la aventura de no ser por toda una agenda de compromisos inaplazables. Se trata de obstáculos temporales, que normalmente son superados por imperativo de la urgencia inherente a la búsqueda.

El rechazo persistente conduce a la tragedia

Un rechazo persistente a la llamada puede ser desastroso. En la Biblia, la esposa de Lot fue convertida en estatua de sal por hacer caso omiso de la llamada de los dioses que la instaban a abandonar Sodoma y no mirar nunca atrás. Mirar atrás, vivir en el pasado y negar la realidad son tres formas de rechazo.

El rechazo reiterado de una llamada elevada constituye uno de las señas de identidad características del héroe trágico. Al iniciarse *Río Rojo*, Tom Dunston rechaza la llamada a una aventura del corazón y su vida empieza a deslizarse hacia un funesto destino. Y sigue rechazando otras llamadas que le invitan a abrir su corazón, siguiendo, pues, la senda de un héroe trágico. Sólo cuando en el tercer acto acepta finalmente la llamada logrará redimirse y eludir la suerte de todo héroe trágico.

Llamadas en conflicto

De hecho, Tom Dunston afronta dos llamadas de la aventura a la vez. En primer lugar la llamada de la aventura del corazón procedente de su amante, si bien sólo responde a la segunda, la de su ego masculino, que lo impele a partir en solitario y seguir el camino del macho. Los héroes pueden verse en la tesitura de tener que escoger entre llamadas que entran en conflicto y proceden de distintos niveles de la aventura. El rechazo a la llamada es un buen momento para articular las difíciles opciones que tiene el héroe ante sí.

Los rechazos positivos

El rechazo a la llamada es, por lo general, un momento negativo en el avance del héroe, un momento de peligro en que la aventura podría torcerse o bien no levantar nunca el vuelo. No obstante, hay algunos casos especiales en los que rechazar la llamada se erige en un

llevarían a cabo la aventura de no ser por toda una agenda de compromisos inaplazables. Se trata de obstáculos temporales, que normalmente son superados por imperativo de la urgencia inherente a la búsqueda.

El rechazo persistente conduce a la tragedia

Un rechazo persistente a la llamada puede ser desastroso. En la Biblia, la esposa de Lot fue convertida en estatua de sal por hacer caso omiso de la llamada de los dioses que la instaban a abandonar Sodoma y no mirar nunca atrás. Mirar atrás, vivir en el pasado y negar la realidad son tres formas de rechazo.

El rechazo reiterado de una llamada elevada constituye uno de las señas de identidad características del héroe trágico. Al iniciarse *Río Rojo*, Tom Dunston rechaza la llamada a una aventura del corazón y su vida empieza a deslizarse hacia un funesto destino. Y sigue rechazando otras llamadas que le invitan a abrir su corazón, siguiendo, pues, la senda de un héroe trágico. Sólo cuando en el tercer acto acepta finalmente la llamada logrará redimirse y eludir la suerte de todo héroe trágico.

Llamadas en conflicto

De hecho, Tom Dunston afronta dos llamadas de la aventura a la vez. En primer lugar la llamada de la aventura del corazón procedente de su amante, si bien sólo responde a la segunda, la de su ego masculino, que lo impele a partir en solitario y seguir el camino del macho. Los héroes pueden verse en la tesitura de tener que escoger entre llamadas que entran en conflicto y proceden de distintos niveles de la aventura. El rechazo a la llamada es un buen momento para articular las difíciles opciones que tiene el héroe ante sí.

Los rechazos positivos

El rechazo a la llamada es, por lo general, un momento negativo en el avance del héroe, un momento de peligro en que la aventura podría torcerse o bien no levantar nunca el vuelo. No obstante, hay algunos casos especiales en los que rechazar la llamada se erige en un

movimiento sabio y hábil por parte del héroe. Cuando la llamada constituye una tentación del mal o una convocatoria al desastre, el héroe listo responderá «no». Así, los tres cerditos se niegan a abrir la puerta al lobo feroz pese a todos sus argumentos. En *La muerte os sienta tan bien* (*Death Becomes her*), el personaje que interpreta Bruce Willis recibe varias llamadas muy poderosas para que beba la poción mágica de la inmortalidad. A pesar de los encantos y la voz lisonjera de Isabella Rossellini, él rechaza la llamada, salvando así su alma.

El artista como héroe

Otro caso especial en el que el rechazo a la llamada puede ser positivo es aquél que se produce cuando el héroe es un artista. Así, nosotros los escritores, los poetas, los pintores y los músicos hacemos frente a llamadas difíciles y harto contradictorias. Como es sabido, debemos sumergirnos completamente en el mundo para encontrar la sustancia y los materiales de nuestro arte. Pero en ocasiones también tenemos que retirarnos del mundo, y partir para desarrollar el arte en soledad. Como los héroes de tantas historias, recibimos llamadas que entran en conflicto, una del entorno y otra procedente de nuestro propio interior, debiendo optar o comprometernos con una de las dos. A fin de responder a una llamada elevada de la propia expresión, puede que nosotros, los artistas, tengamos que rechazar la llamada o, dicho con los términos que emplea Campbell, rechazar «las lisonjas del mundo».

Cuando estamos preparados para el compromiso con una gran aventura, el mundo ordinario es de algún modo consciente de ello y trata de retenernos. Entona su más dulce e insistente melodía, como el canto con el que las sirenas trataron de arrastrar a Ulises y su tripulación hacia las temibles rocas. Incontables distracciones nos tientan al iniciarse el camino. Ulises se vio obligado a taponar los oídos de sus hombres con cera, de manera que no fueran seducidos y atraídos hacia las rocas por el canto hechicero de las sirenas.

Con todo, Ulises tuvo que ordenar a sus hombres que lo amarraran al mástil en primera instancia, para poder oír a las sirenas, mas en ningún caso poder guiar el bajel hacia el peligro. Con frecuencia, un artista transita por la vida cual Ulises atado al mástil, experimentando la canción de la vida hondamente y con todos los sentidos, si bien voluntariamente unido al barco de su arte. Rechaza la poderosa llamada del mundo, con el único objeto de seguir la más amplia llamada de la expresión artística.

Los héroes resueltos

Mientras que llegados a este punto algunos héroes expresan miedo, renuencia o rechazo, otros no titubean ni manifiestan temor alguno. Son los **héroes resueltos** o **deseosos**, que han aceptado o incluso buscado la llamada de la aventura. Propp los denomina *buscadores*, y los opone a los *héroes-víctimas*. Sin embargo, el temor y la duda que pone en evidencia ese rechazo a la llamada también hallarán vía de expresión en las historias de héroes deseosos. Otros personajes expresarán el miedo, advirtiendo de este modo tanto al héroe como al espectador de lo que podría surgir más adelante en el camino.

Un héroe dispuesto, como John Dunbar en *Bailando con lobos* (*Dances with Wolves*) puede encontrarse más allá del temor a su propia muerte. Ya la ha buscado en la primera secuencia de la película, al emprender una cabalgata suicida frente a los rifles de los rebeldes y de la que sale ileso milagrosamente. Pretende la aventura del Oeste con disposición plena, sin renuencia ni rechazo. Pero el público percibe la dureza y los peligros de la pradera a través de la suerte de otros personajes que encarnan el rechazo a la llamada. Uno de ellos es el oficial del ejército, patético y loco, que garabatea y da a Dunbar sus «órdenes». Este personaje revela uno de los destinos posibles para Dunbar. Tan extraña y desafiante es la frontera que puede llegar a enloquecer a algunos. El oficial no ha podido aceptar la realidad de su mundo, se ha recluido en la negación y la fantasía, y con su suicidio rechaza violentamente la llamada de la frontera.

El otro personaje portador de la energía del rechazo en este film es el conductor gorrón del carromato que escolta a Dunbar hasta su puesto abandonado. No expresa sino miedo de los indios y de la pradera misma, y quiere que Dunbar rechace la llamada, abandone la empresa y regrese a la civilización. El conductor sufre un trágico final y muere a manos de los indios, un hecho muy revelador de la suerte que también podría correr Dunbar. Aunque no existe un rechazo explícito por parte del héroe, el peligro que entraña la aventura se escenifica y pone de relieve en su vertiente más dramática por medio de este otro personaje.

Los guardianes del umbral

Los héroes que vencen sus miedos y se embarcan en la aventura pueden aún ser puestos a prueba por figuras poderosas que enarbolan la

Los héroes resueltos

Mientras que llegados a este punto algunos héroes expresan miedo, renuencia o rechazo, otros no titubean ni manifiestan temor alguno. Son los **héroes resueltos** o **deseosos**, que han aceptado o incluso buscado la llamada de la aventura. Propp los denomina *buscadores*, y los opone a los *héroes-víctimas*. Sin embargo, el temor y la duda que pone en evidencia ese rechazo a la llamada también hallarán vía de expresión en las historias de héroes deseosos. Otros personajes expresarán el miedo, advirtiendo de este modo tanto al héroe como al espectador de lo que podría surgir más adelante en el camino.

Un héroe dispuesto, como John Dunbar en *Bailando con lobos* (*Dances with Wolves*) puede encontrarse más allá del temor a su propia muerte. Ya la ha buscado en la primera secuencia de la película, al emprender una cabalgata suicida frente a los rifles de los rebeldes y de la que sale ileso milagrosamente. Pretende la aventura del Oeste con disposición plena, sin renuencia ni rechazo. Pero el público percibe la dureza y los peligros de la pradera a través de la suerte de otros personajes que encarnan el rechazo a la llamada. Uno de ellos es el oficial del ejército, patético y loco, que garabatea y da a Dunbar sus «órdenes». Este personaje revela uno de los destinos posibles para Dunbar. Tan extraña y desafiante es la frontera que puede llegar a enloquecer a algunos. El oficial no ha podido aceptar la realidad de su mundo, se ha recluido en la negación y la fantasía, y con su suicidio rechaza violentamente la llamada de la frontera.

El otro personaje portador de la energía del rechazo en este film es el conductor gorrón del carromato que escolta a Dunbar hasta su puesto abandonado. No expresa sino miedo de los indios y de la pradera misma, y quiere que Dunbar rechace la llamada, abandone la empresa y regrese a la civilización. El conductor sufre un trágico final y muere a manos de los indios, un hecho muy revelador de la suerte que también podría correr Dunbar. Aunque no existe un rechazo explícito por parte del héroe, el peligro que entraña la aventura se escenifica y pone de relieve en su vertiente más dramática por medio de este otro personaje.

Los guardianes del umbral

Los héroes que vencen sus miedos y se embarcan en la aventura pueden aún ser puestos a prueba por figuras poderosas que enarbolan la

bandera del miedo y la duda, que cuestionan su capacidad y la participación misma del héroe en el juego. Son los guardianes del umbral, que impiden el paso del protagonista aun antes de que la historia haya empezado.

En *Tras el Corazón Verde*, Joan Wilder acepta la llamada y está totalmente comprometida con la aventura por la causa de su hermana retenida en Colombia. Aun así, el instante de temor, la estación del rechazo, se nos presenta de forma elaborada en una escena con su agente, que porta la temible máscara del guardián del umbral. Una mujer cínica y dura, que subraya enérgicamente los posibles peligros e intenta disuadir a Joan de que emprenda tan arriesgado viaje. Cual bruja que pronuncia un maleficio, declara que Joan no está hecha para semejante tarea heroica. Y Joan llega incluso a estar de acuerdo con su postura, si bien el grave peligro que corre su hermana le insufla la motivación que necesita. Está, por tanto, comprometida con la aventura. Aunque Joan en ningún instante rechaza la llamada, la audiencia es plenamente consciente del miedo, la duda y el peligro que encierra.

La agente de Joan revela con claridad cómo un mismo personaje puede cambiar de máscara y mostrar aspectos propios de más de un arquetipo. En un principio es un mentor amigo de Joan, aliado en su profesión y en sus asuntos con los hombres. Pero este mentor se transforma en un feroz guardián del umbral, que obstaculiza la senda que conduce a la aventura con severas advertencias. Es como una madre sobreprotectora, que no permite que su hija aprenda de sus propios errores. A estas alturas su función consiste en poner a prueba el grado de determinación y compromiso del héroe con la aventura.

Este personaje desempeña, asimismo, otra función sustantiva. Plantea al público un interrogante dramático: ¿es acaso Joan suficientemente heroica para enfrentarse y sobrevivir a la aventura? Esta duda encierra más interés que saber que el héroe responderá ante cualquier vicisitud. Tales cuestiones crean un cierto suspense de corte emocional entre el público, que observa en vilo, con atención e incertidumbre máximos, los progresos del héroe. Muy a menudo el rechazo a la llamada sirve para sembrar estas dudas.

No es infrecuente que un mentor cambie de máscara y desempeñe las funciones que caracterizan al guardián del umbral. Algunos mentores guían al protagonista hasta lo más hondo de la aventura; otros bloquean el camino del héroe en pos de una aventura que la sociedad pudiera desaprobar —una senda ilícita, peligrosa y poco atinada. Semejante mentor/guardián del umbral se erige en una po-

derosa encarnación de la sociedad o la cultura, y advierte al héroe de que no debe traspasar los límites establecidos. En *Superdetective en Hollywood*, el jefe de la policía de Detroit y por ende superior de Eddie Murphy, se interpone en su camino, le ordena abandonar el caso y traza una línea divisoria que supuestamente el héroe no debe cruzar nunca. Ni que decir tiene que Murphy cruza la línea, de inmediato.

La puerta secreta

Inevitablemente, los héroes violan los límites establecidos por los mentores o los guardianes del umbral. Ello se debe fundamentalmente a lo que podríamos denominar la *Ley de la puerta secreta*. Cuando en *La bella y la bestia* se le dice a la bella que puede moverse con libertad por la casa de la bestia, con la única excepción de una puerta que nunca debe abrir, ya sabemos que tarde o temprano se verá obligada a traspasar esa puerta secreta. Si Pandora recibe la orden de no abrir su caja, no descansará hasta haber ojeado su interior. Si a Psiquis se le prohíbe posar la vista sobre su amante Cupido, con toda seguridad hallará el modo de ponerle la vista encima. Estas historias son símbolos de la curiosidad humana, de ese impulso incontenible que nos urge a conocer todas las cosas ocultas, todos los secretos.

El mago de Oz

Dorita huye de su casa y llega hasta el carro de feria del profesor Marvel, un anciano sabio cuya función, en esta encarnación, consiste en detenerla ante el umbral de un peligroso viaje. En este momento, Dorita es una heroína dispuesta, y es el profesor quien expresa los peligros que encierra el camino y los describe para la audiencia. Con una pizca de magia chamánica logra convencerla para que regrese a casa. La ha persuadido para que rechace la llamada, al menos por el momento.

Pero en realidad el profesor Marvel ha transmitido una llamada más elevada para que vuelva a casa, haga las paces con su energía femenina acosada, recobre el amor de su tía Em y se decida a afrontar sus sentimientos en lugar de evitarlos.

Aunque por un instante Dorita opta por regresar a casa, algunas fuerzas vitales muy poderosas se han puesto ya en movimiento. Descubre que el poder aterrador del tornado, símbolo de los sentimientos que ha despertado, ha hecho que sus seres queridos y sus aliados busquen refugio bajo tierra, lejos de su alcance. Nadie puede oírla. Está sola salvo por Totó, su intuición. Como muchos héroes, descubrirá que una vez comenzado el viaje nunca encontrará las cosas como las dejó en el momento de la partida. En última instancia todo rechazo es inútil. Ya ha quemado algunos puentes tras de sí, y debe vivir con las consecuencias derivadas de haber dado los primeros pasos por el camino de los héroes.

Dorita se cobija en una casa vacía, algo muy común en los sueños y que simboliza una estructura de la personalidad vieja. Si bien las arremolinadas fuerzas del cambio, que ella misma ha acelerado, se aproximan y ninguna estructura podrá ya protegerla contra su asombroso poder.

El momento del rechazo puede ser muy sutil, quizá una o dos palabras de vacilación entre la recepción y la aceptación de la llamada. (Frecuentemente pueden combinarse varias etapas del viaje en una sola escena; los folcloristas lo definen con el término anexión de textos.) El rechazo puede tratarse simplemente de un paso al iniciarse el viaje, o podemos encontrarlo en todos y cada uno de los pasos del camino, dependiendo de la naturaleza del héroe.

Ese rechazo a la llamada puede convertirse en una oportunidad para reorientar o reenfocar la aventura. Así, una aventura asumida en broma o para escapar de una situación desagradable bien podría ser impulsada y trasformarse en una más trascendente aventura del espíritu.

Un héroe titubea ante el umbral de la experiencia del miedo, para que el público sea consciente de la formidable magnitud de los retos que le aguardan más adelante, si bien el miedo será finalmente vencido y dejado de lado, a menudo con la ayuda de fuerzas sabias y protectoras o de mágicos dones, que representan la energía de la siguiente etapa, donde se producirá el encuentro con el mentor.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cómo rechaza el héroe de *Atracción fatal* la llamada de la aventura? ¿Y en *Pretty Woman*? ¿En *Ellas dan el golpe*? ¿Acaso el rechazo a la llamada o la reticencia constituye una etapa necesaria en todas las historias? ¿Para todos los héroes?
2. ¿Qué temen los héroes de su historia? ¿Cuáles son sus falsos miedos o paranoias? ¿Cuáles son sus miedos reales? ¿Cómo se expresan? ¿De qué maneras han rechazado las llamadas de la aventura? ¿Cuáles son las consecuencias de su rechazo?
3. Si los protagonistas son héroes resueltos y deseosos, ¿hay algún personaje o fuerza que dé a entender al público y ponga claramente de manifiesto los peligros que entraña la aventura?
4. ¿Ha rechazado usted llamadas a la aventura? ¿En qué diferiría su vida en caso de haberlas aceptado?
5. ¿Ha aceptado usted llamadas a la aventura que hubiera preferido rechazar?

Cuarta etapa: El encuentro con el mentor

Ella [Atenea o Minerva] adoptó la apariencia de Mentor, y tanto se le parecía como para engañar a la vista y el oído...
(Homero, *Odisea*)

A veces no es mala idea rechazar la llamada si no hemos tenido tiempo para prepararnos para la «región desconocida» que nos aguarda. En la mitología y el folclore esa preparación podría llevarse a cabo con la ayuda de la figura protectora y sabia del mentor, cuyos muchos servicios al héroe abarcan desde protegerlo y ser su guía hasta enseñarle, ponerlo a prueba, entrenarlo y concederle mágicos dones. En su estudio de los cuentos populares rusos, Vladimir Propp llama a este personaje el *proveedor* o el *donante*, dado que precisamente su función esencial consiste en proporcionar al héroe algo que necesitará en su periplo. En este contexto, el encuentro con el mentor es aquella etapa en la que el héroe obtiene provisiones, conocimientos y la confianza necesaria para vencer sus miedos y adentrarse en la aventura.

Vosotros, buscadores, temerosos al borde de la aventura, consultad a los ancianos de la tribu. Buscad a los que se han aventurado antes. Aprended la ciencia secreta de las tabernas, de la estela del juego y los bancales de bayas, y averiguad qué yermos páramos, arenas movedizas y monstruos debéis evitar. Un anciano, demasiado débil para embarcarse nuevamente en la empresa, traza el mapa en la tierra. El chamán de la tribu pone algo en tus manos y lo aprieta, un obsequio mágico, un poderoso talismán que nos protegerá y guiará en la búsqueda. Ahora podemos partir con alegría y sin temor, con renovada confianza, puesto que con nosotros llevamos todo el saber de la tribu.

Héroes y mentores

Las películas y los relatos de toda índole elaboran constantemente la relación que se establece entre los arquetipos del héroe y el mentor. Los filmes de *Karate Kid, el momento de la verdad* (*The Karate Kid*), *The Prime of Miss Jean Brodie* (*Los mejores años de Miss Brodie*) y *Lecciones inolvidables* (*Stand and Deliver*) son historias enteramente dedicadas al proceso de enseñanza que realiza un mentor con sus pupilos. Multitud de cintas como, por ejemplo, *Río Rojo*, *Gente corriente*, *La guerra de las galaxias* y *Tomates verdes fritos* (*Fried Green Tomatoes*) ponen de relieve la fuerza vital de los mentores en determinados momentos clave de la vida de los héroes.

Las fuentes de la sabiduría

Incluso si no hay un personaje que desempeñe las muchas funciones del arquetipo del mentor, los héroes casi siempre entran en contacto con alguna fuente de sabiduría con anterioridad al inicio de la aventura. Tal vez opten por buscar la experiencia de quienes se han aventurado antes, o puede que la busquen dentro de sí, ganada a un elevado coste y fruto de peripecias anteriores. Sea como fuere, son lo suficientemente listos para consultar el de la aventura, rastreando los datos, las cartas de navegación y el diario de bitácora de ese territorio ignoto. Será, pues, prudente que los caminantes se detengan a examinar los mapas antes de internarse en tan desafiante y a menudo desorientador camino de los héroes.

Para el narrador de historias, el encuentro con el mentor constituye una etapa potencialmente muy rica en conflictos, implicaciones, humor y tragedia. Se sustenta principalmente de una relación emocional, que normalmente se establece entre el héroe y el mentor o una suerte de consejero, siendo así que el público parece disfrutar de aquellas relaciones en los que se produce un trasvase de experiencia y sabiduría de una generación a la siguiente. Sin lugar a dudas, todos hemos tenido alguna relación con un mentor o un modelo de conducta.

Los mentores en el folclore y la mitología

El folclore está plagado de descripciones de héroes que se topan con protectores mágicos que les conceden dones y los guían en su viaje.

Muchas veces hemos leído acerca de los duendes que ayudan al zapatero, los animales que protegen y ayudan a las niñas en los cuentos populares rusos, los siete enanitos que cobijan a Blancanieves, o el Gato con Botas, felino parlanchín que ayuda a su pobre amo a ganar un reino. Todos ellos son proyecciones del poderoso arquetipo del mentor, que sirve de ayuda y guía del héroe.

Los héroes de la mitología buscan ayuda y consejo de las brujas, los magos, los médicos hechiceros, los espíritus y los dioses de sus respectivos mundos. Los héroes homéricos son siempre guiados por sus dioses y diosas protectores, que les proporcionan ayuda mágica. No pocos héroes son criados e instruidos por seres mágicos, cuya naturaleza se encuentra entre la humana y la divina, como los centauros.

Quirón: un prototipo

El centauro Quirón fue el mentor de muchos héroes griegos, un prototipo de todos los hombres y mujeres ancianos y sabios. Quirón, un híbrido extraño de hombre y caballo, era padre adoptivo e instructor de todo un ejército de héroes griegos entre los que cabe señalar a Hércules, Acteón, Aquiles, Peleo y Esculapio, el cirujano más grande de la Antigüedad. En la persona de Quirón, los griegos guardaban muchas de sus nociones relativas a lo que comporta ser un mentor.

Los centauros son por definición criaturas indómitas y salvajes. Quirón, empero, era un centauro desacostumbradamente dócil y pacífico, si bien mantenía una parte de su naturaleza de caballo salvaje. Siendo como era mitad hombre mitad caballo, esta criatura entronca con los chamanes de ciertas culturas, que danzan portando pieles de animales a fin de entrar en contacto con sus poderes más instintivos. Quirón es la energía y la intuición de la naturaleza, suavizada y enjaezada por medio de la enseñanza. Como los chamanes, constituye un puente que une a los hombres con los poderes superiores de la naturaleza y el Universo. Así pues, no es de extrañar que en muchas historias los mentores parezcan tener alguna conexión con la naturaleza o el mundo del espíritu.

En su papel de mentor, Quirón guió a sus héroes en fase de aprendizaje a través de los umbrales de la condición humana, después de haberlos instruido pacientemente en las destrezas del tiro con arco, la poesía, la cirugía y otras muchas disciplinas. Aunque sus esfuerzos no siempre obtenían recompensa. Su pupilo Hércules, muy proclive a la violencia, lo hirió con una flecha mágica, algo que

motivó que Quirón suplicara clemencia a los dioses, rogando que le dieran muerte. Pero a la postre, tras un sacrificio verdaderamente heroico con el que rescató a Prometeo del Infierno poniéndose en su lugar, Quirón recibió la más alta distinción que los griegos podían otorgar. Zeus lo convirtió en una constelación y en un signo del zodiaco, Sagitario, un centauro que tensa su arco. Está claro que los griegos tenían a mentores y maestros en muy alta estima.

El propio mentor

El término **mentor** deriva del personaje del mismo nombre que aparece en la *Odisea*. Mentor era un amigo leal de Ulises, a quien este último había confiado la educación y el cuidado de su hijo Telémaco, así como la administración de sus asuntos mientras realizaba el largo viaje de regreso tras la Guerra de Troya. De modo que mentor ha dado su nombre a cuantos ejercen de instructores y guías, pero es realmente Atenea (Minerva, en la mitología romana), diosa de la sabiduría, quien trabaja entre bastidores e insufla energía al arquetipo del mentor en las escenas que integran una historia.

«La diosa de los ojos centelleantes» está enamorada de Ulises, y muy interesada en que regrese a casa sano y salvo. Y también protege a su hijo Telémaco. Se topa con la historia del hijo en una de las escenas iniciales (en el mundo ordinario) de la *Odisea*, cuando el hogar familiar es invadido por los jóvenes arrogantes que pretenden la mano de su madre. Atenea decide adoptar forma humana para así destrabar la situación. Dicho esto, podemos concluir que una función muy significativa del arquetipo del mentor consiste en favorecer el buen desarrollo de la historia.

En primer lugar, toma la apariencia de un guerrero viajero llamado Mentes, con la intención de proponer un desafío apasionante para eludir a los pretendientes y salir en busca de su padre (la llamada de la aventura). Telémaco acepta el reto, pero los pretendientes se lo toman a risa, tanto que el desánimo se apodera de él y quiere abandonar la misión (el rechazo a la llamada). Una vez más la historia parece estancarse, y nuevamente es Atenea quien la destraba al adoptar el aspecto del mentor y maestro de Telémaco. Ataviada con este disfraz le insufla valor y le ayuda a armar un barco y su tripulación. Por consiguiente, aunque *mentor* es el apelativo que usamos para referirnos a los guías y consejeros sabios, en realidad es la diosa Atenea la que entra en acción.

Atenea constituye la energía plena, no diluida, del arquetipo. Si se presentara con su forma verdadera, con toda probabilidad abrumaría al más fuerte entre los héroes. Por lo general los dioses entablan comunicación con nosotros mediante una suerte de filtro, normalmente personas que están temporalmente poseídas por el espíritu divino. Un buen maestro o mentor siente fervor por el aprendizaje. Lo maravilloso del caso es que pueden transmitir este sentimiento a sus pupilos o al público.

Los nombres Mentes y mentor, al igual que la palabra *mental*, proceden de la voz griega *menos*, que designa la mente, una palabra maravillosamente flexible que puede significar «intención, fuerza o propósito», así como «mente, espíritu o remembranza». En los relatos los mentores actúan primordialmente sobre la mente del héroe, alterando su conciencia o reorientando su voluntad. Aun cuando se concedan obsequios físicos, los mentores también robustecen la mente del héroe, de modo que pueda encarar el calvario con fe en sus posibilidades. *Menos* también significa coraje.

Eludir los clichés del mentor

El público está muy familiarizado con el arquetipo del mentor. De todos son bien conocidos los comportamientos, las actitudes y las funciones de los ancianos y las ancianas sabios, por lo que resulta sencillo caer en clichés y estereotipos al uso, a saber, hadas madrinas encantadoras y brujos de largas barbas blancas con sombreros altos como el que llevaba Merlín. Para combatir estas tentaciones y conseguir que la redacción sea fresca y sorprendente, ¡desafíe a los arquetipos! Inviértalos, póngalos del revés, trabaje adrede sin recurrir a ellos y vea qué sucede. La ausencia de un mentor genera condiciones especiales e interesantes para el héroe. Pero no ignore la existencia de este arquetipo ni la familiaridad del público con él.

Una orientación errónea

Al público no le incomoda que, de tarde en tarde, el mentor o cualquier otro personaje lo desoriente. La vida real está llena de sorpresas, siendo así que no faltan las personas que resultan ser algo muy distinto de lo que pensábamos en un principio. La máscara del mentor puede ser empleada con el objeto de engañar al héroe para que se interne por la

senda del crimen. Así es como, por ejemplo, Fagin, en *Oliver Twist*, recluta mozalbetes para que trabajen como carteristas a sus órdenes. La máscara del mentor bien puede emplearse con el propósito de implicar al héroe en una aventura peligrosa o para que, sin saberlo, trabaje para los villanos. En *Arabesco*, Gregory Peck es engatusado por un falso anciano sabio para que colabore con un grupo de espías. Usted puede lograr que el público piense que se encuentra ante un mentor colaborador, amable y convencional, y posteriormente revelar la naturaleza verdadera del personaje. Dicho esto, no dude en utilizar las expectativas del público y sus suposiciones para causar sorpresa.

Los conflictos entre el mentor y el héroe

La relación entre el mentor y el héroe puede dar un giro trágico o fatal si el héroe es desagradecido o propenso a la violencia. Pese a la reputación de héroe incomparable que siempre ha tenido Hércules, este personaje presenta una alarmante tendencia a causar daño a sus mentores. Además de infligir a Quirón una dolorosa herida, fue tanta la frustración que sintió por sus lecciones de música que no dudó en levantar su fuerte mano, con la que esgrimía la lira, para asestar un golpe mortal que segó la vida de Lino, su maestro de música.

En ocasiones, un mentor se transforma en villano o traiciona al héroe. La película *Licencia para matar* (*The Eiger Sanction*) muestra a un mentor en apariencia benevolente (George Kennedy), quien sorprendentemente se vuelve contra su pupilo y héroe del film (Clint Eastwood) y trata de matarlo. En la mitología nórdica, el enano Regin es en principio un mentor para Sigurd (Sigfrido), el matadragones, que muy oportunamente forja de nuevo su espada rota, si bien a la larga el colaborador se convierte en un traidor. Una vez que ha dado muerte al dragón, Regin conspira para asesinar a Sigfrido y quedarse con el tesoro.

Rumpelstiltskin es inicialmente un mentor de cuento de hadas que ayuda a la heroína a hacer efectiva la jactancia de su padre, en virtud de la cual ella es capaz de hilar la paja y convertirla en oro. Pero el precio que pide por tan asombroso don es muy elevado: quiere a su hijo. Estas historias nos enseñan que no todos los mentores son dignos de confianza, y que siempre es sano interrogarse sobre las motivaciones del mentor. Es un modo harto útil para distinguir el buen del mal consejo.

A veces los mentores defraudan a los héroes que los han admirado durante el período de aprendizaje. En el film *Caballero sin espada*, Jimmy Stewart descubre que su mentor y modelo de conducta, el noble senador interpretado por Claude Rains, es tan ruin y cobarde como los restantes miembros del Congreso.

Los mentores, como los padres, pueden pasarlo muy mal cuando llega la hora de abandonar sus funciones. Un mentor excesivamente protector puede propiciar una situación trágica. En la novela *Trilby*, el personaje de Svengali constituye un retrato escalofriante de un mentor que se obsesiona tanto con su pupilo que su actitud desemboca en la ruina para ambos.

Historias conducidas por el mentor

De vez en cuando nos topamos con una historia construida enteramente en torno a la figura del mentor. *Adiós, Mr. Chips* (*Goodbye, Mr. Chips*), la novela y el film, es un relato completamente elaborado en torno a la enseñanza. Mr. Chips es el mentor de miles de muchachos y el héroe de la historia, con su propia serie de mentores.

La película *Barbarossa* constituye una sabia y divertida mirada a la relación con el mentor sostenida a lo largo de toda la película. Esta historia se centra en el adiestramiento de un muchacho campesino (Gary Busey) por parte de un legendario forajido del Oeste (Willie Nelson). El aprendizaje del joven es tan completo que al finalizar la cinta está ya preparado para asumir el papel de héroe arquetípico del propio Barbarossa.

El mentor como un héroe evolucionado

Podemos decir que los mentores son héroes con la experiencia suficiente para enseñar a los demás. Han transitado ya por el camino de los héroes una o más veces, donde han adquirido un conocimiento y unas habilidades que pueden transmitir a sus pupilos. La progresión de las imágenes de la baraja del tarot muestra claramente la evolución que se produce en el héroe hasta alcanzar el grado de mentor. Un héroe empieza siendo un loco y en varias etapas de la aventura asciende a los rangos de mago, guerrero, mensajero, conquistador, amante, ladrón, gobernante, ermitaño y así sucesivamente. Finalmente, el héroe se convierte en Hierofante, hacedor de milagros,

mentor y guía para los demás, cuya experiencia estriba en haber sobrevivido a los muchos asaltos del viaje del héroe.

La influencia crítica

Muy a menudo, la enseñanza, la instrucción, el adiestramiento y la puesta a prueba son sólo estados transitorios del progreso del héroe, fragmentos de un proceso mayor. En muchas historias y películas el anciano o la anciana sabios transmiten su influencia al héroe. Pero la breve aparición del mentor es crítica para que la historia supere los impedimentos del temor y la duda. Los mentores pueden aparecer tan sólo dos o tres veces a lo largo de un relato. Glinda, la bruja buena del norte, sólo aparece tres veces en *El mago de Oz*: 1) para entregar las zapatillas rojas a Dorita y un camino amarillo que seguir, 2) cuando interviene para cubrir las adormideras con nieve blanca y pura, y 3) para conceder su deseo de volver a casa, con la inestimable ayuda de las zapatillas mágicas color rubí. En los tres casos su función consiste en destrabar la historia proporcionando ayuda, consejo u objetos mágicos.

Los mentores brotan repentinamente en una variedad y con una frecuencia sorprendentes, porque son de mucha utilidad para los narradores de historias. Reflejan la realidad según la cual todos debemos aprender las lecciones de la vida de algo o de alguien. Ya sea encarnada en una persona, una tradición o un código ético, la energía de este arquetipo está presente en casi todas las historias y su finalidad consiste en impulsar los acontecimientos por medio de dones, aliento, sabiduría o consejos.

El mago de Oz

Dorita, como otros muchos héroes, encuentra en su camino mentores de matices diversos. Aprende algo de casi todas las personas con que se encuentra, de modo que todos los personajes de los que aprende son, en cierto, modo mentores.

El profesor Marvel es el mentor que le recuerda que es amada, y la envía en busca de su casa, término mucho más amplio que la mera alusión a la granja en Kansas. Dorita tiene que aprender a sentirse como en casa en su propia alma; así pues,

volver para enfrentarse a sus problemas constituye un paso en esa dirección.

Pero el tornado la arroja al mundo de Oz, donde Dorita se topará con Glinda, la bruja buena, su nueva mentora para una tierra nueva. Glinda la instruye en las extrañas reglas de Oz, le entrega el regalo mágico de las zapatillas rojas, y la dirige por el camino de baldosas amarillas, el camino dorado de los héroes; proporciona a Dorita un modelo de conducta femenino de carácter positivo, que contrasta y equilibra la negatividad de la bruja malvada.

Las tres figuras mágicas que encuentra Dorita en su camino (un hombre de paja, un hombre de hojalata y un león que habla), son aliados y mentores a un tiempo que le enseñan lecciones sobre el cerebro, el corazón y la valentía. Constituyen tres modelos distintos de energía masculina que debe incorporar al proceso de construcción de su propia personalidad.

El mago mismo es un mentor, que le entrega una nueva llamada a la aventura, una misión imposible que consiste en apoderarse del palo de la escoba de la bruja. Y reta a Dorita a encarar su mayor temor: la energía femenina hostil de la bruja.

En cierto sentido el perrito Totó *es también un mentor. Al actuar enteramente por instinto, se erige en la intuición de Dorita, que la introduce en la aventura y la ayuda a regresar de ella.*

El concepto del arquetipo del mentor presenta múltiples usos para el escritor. Además de ofrecer una fuerza capaz de propulsar la historia e insuflar al héroe la motivación o el equipo necesario para el viaje, los mentores pueden articular relaciones trágicas, profundas o aun humorísticas. Algunas historias no requieren un personaje especial dedicado en exclusiva al desempeño de las funciones propias de este arquetipo, si bien en algún momento de casi todas las historias alguna fuerza o personaje ayudará al héroe, portando temporalmente la máscara del mentor.

Cuando los escritores se atascan pueden recurrir a la ayuda de mentores, al igual que hacen los héroes. Pueden consultar a profesores de escritura o buscar inspiración en las obras de los grandes literatos. Igualmente pueden ahondar en su interior hasta dar con las verdaderas fuentes de inspiración del yo, el lugar donde habitan las musas. El mejor consejo de un mentor puede ser muy sim-

ple: respira. Persevera. Lo estás haciendo bien. Lo tienes todo para manejar esta situación, en algún lugar de tu interior.

Los escritores deberían ser conscientes de que ellos mismos son en buena medida mentores de sus lectores, chamanes que viajan a otros mundos de donde regresan con historias para sanar a su pueblo. Como los mentores, nos instruyen por medio de sus relatos y nos obsequian con su experiencia, pasión, observación y entusiasmo. Los escritores, como los chamanes y los mentores, presentan metáforas que pueden servir de guía a la gente para gobernar su vida, un obsequio precioso y una importante responsabilidad para el escritor.

Con mucha frecuencia, la energía del arquetipo del mentor hace que el héroe venza sus miedos y se sitúe al filo de la aventura, en la siguiente etapa del viaje del héroe, en el primer umbral.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Qué o quién es el mentor en *Atracción fatal*? ¿Y en *Pretty Woman*? ¿Y en *El silencio de los corderos*?
2. Piense en tres series de televisión de larga duración. ¿Hay mentores en estos programas? ¿Qué funciones desempeñan estos personajes?
3. ¿Hay algún personaje en su historia que sea un mentor propiamente dicho? ¿Se ciñen los demás personajes la máscara del mentor en algún momento del relato?
4. Si no hay ninguno, ¿sería beneficioso para la historia desarrollar un personaje con las características del mentor?
5. ¿Qué funciones del mentor pueden encontrarse o desarrollarse en su historia? ¿Acaso su héroe necesita un mentor?
6. ¿Posee su héroe algún código ético interno o un modelo de comportamiento? ¿Tiene su héroe conciencia? ¿Cómo se manifiesta?
7. *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*) e *Indiana Jones y el templo maldito* presentan un héroe que aparentemente carece de un mentor. Es cierto que aprende cosas de otras personas que se cruzan en su camino, pero no existe un personaje específicamente dedicado a esta tarea. El tercer film de la saga, *Indiana Jones y la última Cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*), incorpora al personaje del padre de Indy, interpretado por Sean Connery. ¿Se trata de un mentor? ¿Son mentores todos los padres? ¿Lo son sus padres? En sus historias, ¿qué actitud adopta el héroe ante la energía del mentor?

Quinta etapa: La travesía del primer umbral

Tan sólo sigue el camino de baldosas amarillas.
(De *El mago de Oz*, guión de Noel Langley,
Florence Ryerson y Edgar Allan Wolf)

Ahora el héroe se encuentra en el preciso umbral por el que se accede al mundo de la aventura, el mundo especial del segundo acto. Ha escuchado la llamada, se han expresado las dudas y los miedos y se han serenado, y se han llevado a cabo todos los preparativos necesarios. Pero el movimiento real, la acción más crítica del primer acto, todavía espera. **La travesía del primer umbral** supone un acto de voluntad con el que el héroe se dispone sinceramente a emprender la aventura.

La columna de buscadores es ahora más escasa. Algunos han abandonado, pero los pocos que quedamos estamos listos para cruzar el umbral e iniciar realmente la aventura. Los problemas de nuestra tribu son claros y desesperados. Algo debe hacerse, ¡ahora! Listos o no, partimos de nuestra aldea a grandes zancadas, dejando atrás todas nuestras cosas. A medida que nos alejamos, sentimos el tirón de esos hilos invisibles que nos unen a nuestros seres queridos. Es difícil alejarse de todo aquello que conoces, pero respirando hondo prosigues tu camino, zambulléndote en el abismo de lo desconocido.

Nos internamos en una tierra sin hombres, un mundo situado entre mundos, una zona de paso que puede ser desolada y solitaria o, en otros lugares, resurgir atestada de vida. Sientes la presencia de otros seres, otras fuerzas con cuernos o pezuñas afilados, guardianes del camino que conduce al tesoro que pretendes. Pero ya no hay vuelta atrás, todos lo sabemos. Para bien o para mal, la aventura ha comenzado.

La aproximación al umbral

Típicamente, los héroes no se limitan a aceptar los consejos y los obsequios que les proporcionan sus mentores para enseguida adentrarse en la aventura. A menudo se requiere de alguna fuerza externa que cambie el curso o la intensidad del relato y sirva para que el protagonista finalmente se comprometa de forma definitiva con la magna empresa. Es equivalente al llamado *punto de la trama, punto de inflexión* o *momento decisivo* de la estructura convencional de los largometrajes de tres actos. Un villano puede matar, herir, amenazar o raptar a alguien próximo al héroe, una circunstancia determinante que arrasará cualquier atisbo de duda. El mal tiempo puede forzar la zarpa de un barco, o puede asignársele al héroe un tiempo determinado para cumplir una misión. El héroe también puede quedarse sin opciones o descubrir que debe tomar una decisión complicada. Algunos héroes son arrastrados a la aventura o empujados más allá del umbral, sin que tengan más remedio que comprometerse con el viaje. En *Thelma y Louise*, un acto impulsivo de Louise (el asesinato de un hombre que estaba agrediendo a Thelma), constituye la acción que empuja a ambas mujeres más allá del primer umbral, arrojándolas a un mundo nuevo donde son dos proscritas y deben huir de la ley.

Encontramos otro claro ejemplo de un acto externo impuesto en la cinta de Hitchcock titulada *Con la muerte en los talones*. El arrogante y ególatra publicista Roger Thornhill, confundido con un osado agente secreto, ha intentado por todos los medios a su alcance evitar responder a la llamada de la aventura durante todo el primer acto. Sólo un asesinato precipitará su compromiso con el viaje. Un hombre al que está cuestionando en el edificio de las Naciones Unidas es asesinado delante de varios testigos, de tal suerte que todos piensan que Roger es el homicida. Ahora es verdaderamente «un hombre en fuga», que escapa tanto de la policía como de los agentes enemigos, que no se detendrán ante nada hasta conseguir acabar con su vida. Así las cosas, el asesinato es el acontecimiento externo que provoca el cruce del primer umbral y el paso al mundo especial, donde la apuestas son más elevadas.

Los acontecimientos internos pueden asimismo propiciar la travesía del primer umbral. Los héroes se aproximan a momentos decisivos donde sus propias almas están en juego, donde tiene que decidir: «¿Sigo con mi vida tal como ha sido hasta la fecha o lo arriesgo todo en un esfuerzo mayúsculo por crecer y cambiar?». En *Gente corriente*, la deteriorada vida del joven héroe Conrad le presiona paulatina-

mente e induce a tomar una decisión, pese a sus muchos temores, y finalmente accede a ver a un terapeuta a fin de explorar y superar el trauma de la muerte de su hermano.

Muy frecuentemente una combinación de factores externos y decisiones internas se confabula para catapultar la historia al segundo acto. En *Superdetective en Hollywood*, Axel Foley presencia la brutal ejecución de un amigo de la infancia a manos de unos sicarios, una escena que lo motiva para encontrar al hombre que los ha contratado. Pero será preciso un momento aislado de decisión para que logre vencer toda resistencia y se comprometa finalmente con la aventura. En una breve escena en la que su jefe le advierte que está fuera del caso, podemos ver cómo toma internamente la decisión de ignorar dicha advertencia e internarse en el mundo especial, sea cual sea el precio.

Los guardianes del umbral

Al aproximarnos al umbral podemos toparnos con seres que tratarán a toda costa de impedirnos el paso. Son los llamados guardianes del umbral, un arquetipo muy poderoso y sumamente útil. Pueden entrar en escena para impedir el paso y poner a prueba al héroe en cualquier momento de la historia, aunque tienden a agruparse en torno a las puertas, los portales, las entradas y los angostos pasajes que tradicionalmente suponen el franqueo de un umbral. El capitán de Axel Foley en la policía de Detroit, quien con firmeza le prohíbe toda participación en la investigación del asesinato, es una de estas figuras.

Los guardianes del umbral constituyen parte del entrenamiento del héroe. En la mitología griega, por ejemplo, el perro con tres cabezas llamado *Cancerbero* guarda la entrada de los Infiernos, y son muchos los héroes que han tenido que ingeniárselas para librarse de sus fauces. El barquero Carón, viejo sombrío y feroz que conduce a las almas hasta la ribera opuesta de la laguna Estigia, no es sino otro guardián del umbral que debe ser apaciguado con el pago de un óbolo.

Alcanzado este instante de la narración, la tarea de los héroes a menudo consiste en hallar el modo de sortear o superar a estos guardianes. Muchas veces su amenaza no es más que una ilusión, y la solución es, sencillamente, ignorarlos o superarlos con fe. Otros guardianes del umbral deben ser absorbidos o bien su energía nociva y hostil debe ser reflejada, para que vuelva por donde vino. El truco podría ser muy simple: reparar en que lo que parece ser un obstácu-

mente e induce a tomar una decisión, pese a sus muchos temores, y finalmente accede a ver a un terapeuta a fin de explorar y superar el trauma de la muerte de su hermano.

Muy frecuentemente una combinación de factores externos y decisiones internas se confabula para catapultar la historia al segundo acto. En *Superdetective en Hollywood*, Axel Foley presencia la brutal ejecución de un amigo de la infancia a manos de unos sicarios, una escena que lo motiva para encontrar al hombre que los ha contratado. Pero será preciso un momento aislado de decisión para que logre vencer toda resistencia y se comprometa finalmente con la aventura. En una breve escena en la que su jefe le advierte que está fuera del caso, podemos ver cómo toma internamente la decisión de ignorar dicha advertencia e internarse en el mundo especial, sea cual sea el precio.

Los guardianes del umbral

Al aproximarnos al umbral podemos toparnos con seres que tratarán a toda costa de impedirnos el paso. Son los llamados guardianes del umbral, un arquetipo muy poderoso y sumamente útil. Pueden entrar en escena para impedir el paso y poner a prueba al héroe en cualquier momento de la historia, aunque tienden a agruparse en torno a las puertas, los portales, las entradas y los angostos pasajes que tradicionalmente suponen el franqueo de un umbral. El capitán de Axel Foley en la policía de Detroit, quien con firmeza le prohíbe toda participación en la investigación del asesinato, es una de estas figuras.

Los guardianes del umbral constituyen parte del entrenamiento del héroe. En la mitología griega, por ejemplo, el perro con tres cabezas llamado *Cancerbero* guarda la entrada de los Infiernos, y son muchos los héroes que han tenido que ingeniárselas para librarse de sus fauces. El barquero Carón, viejo sombrío y feroz que conduce a las almas hasta la ribera opuesta de la laguna Estigia, no es sino otro guardián del umbral que debe ser apaciguado con el pago de un óbolo.

Alcanzado este instante de la narración, la tarea de los héroes a menudo consiste en hallar el modo de sortear o superar a estos guardianes. Muchas veces su amenaza no es más que una ilusión, y la solución es, sencillamente, ignorarlos o superarlos con fe. Otros guardianes del umbral deben ser absorbidos o bien su energía nociva y hostil debe ser reflejada, para que vuelva por donde vino. El truco podría ser muy simple: reparar en que lo que parece ser un obstácu-

bien puede ser un medio para superar el umbral. Así, los guardianes del umbral que parecen ser enemigos pueden convertirse en aliados muy valiosos.

En ocasiones los guardianes que protegen el primer umbral simple y llanamente necesitan ser reconocidos como tales. Ocupan un nicho difícil, y no sería cortés por nuestra parte atravesar su territorio sin hacer un reconocimiento expreso de su poder y del importante papel que desempeñan al dar protección a una puerta de entrada. Es como entregar una propina al portero o pagar al acomodador de un cine.

El cruce

Algunas veces este paso únicamente significa que hemos llegado a la frontera que separa dos mundos. Es, pues, momento de dar el salto a lo desconocido o, de lo contrario, la aventura nunca empezará realmente.

Incontables películas ilustran esta frontera entre dos mundos por medio de barreras físicas, tales como puertas, arcos, puentes, desiertos, cañones, muros, precipicios, acantilados, océanos o ríos. En muchos *westerns*, los umbrales están claramente delimitados por el cruce de un río o una frontera. En la aventura *Gunga Din*, los héroes tienen que saltar de un risco muy elevado para escapar de la horda de vociferantes correligionarios que los persigue al final del primer acto. Este salto los une a lo desconocido, así que la travesía de este umbral simboliza su disposición a explorar juntos el mundo especial del segundo acto.

En la antigüedad del séptimo arte, la transición entre el primer y el segundo acto a menudo se ponía de manifiesto mediante un breve fundido, un oscurecimiento momentáneo de la pantalla que indicaba el paso del tiempo o el movimiento en el espacio. El fundido era equivalente a la bajada del telón en el teatro a fin de que los tramoyistas pudieran cambiar la escenografía y los accesorios para crear un nuevo lugar o mostrar al espectador que ha transcurrido el tiempo.

Actualmente, es más común que los editores recurran a un corte abrupto que separa ambos actos. No obstante, la audiencia todavía experimentará un notorio cambio en la energía del relato llegado el momento de la travesía del umbral. Una canción, una señal musical o un contraste visual drástico pueden ser de utilidad para advertir al público de la transición que se está produciendo. Quizá se acelere el ritmo de la historia. La entrada en una nueva estructu-

ra o terreno puede señalizar el cambio entre dos mundos. En *Ellas dan el golpe*, el cruce adopta la forma del momento en que las mujeres entran en un estadio de béisbol de las grandes ligas, que sin duda supone un marcado contraste con los campos donde están habituadas a jugar.

El auténtico cruce del umbral puede ser un solo instante, o puede prolongarse y constituir un largo pasaje de la historia. Así, en *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*) las vicisitudes por las que pasa T. E. Lawrence al cruzar el Yunque del Sol, un traicionero tramo del desierto, constituye una notable elaboración de esta etapa transformada en una secuencia completa.

La travesía requiere un cierto valor por parte del héroe. Es una suerte de Loco en la baraja del tarot, con un pie sobre el abismo, siempre a punto de precipitarse a lo desconocido.

Este valor especial puede ser considerado un **acto de fe**. Como al arrojarse desde un avión en pleno vuelo, el acto es irrevocable. Ya no hay vuelta atrás ni modo de arrepentirse. El salto al vacío se hace en virtud de la fe, la convicción y la confianza en que, de uno u otro modo, aterrizaremos sanos y salvos.

El aterrizaje forzoso

Los héroes no siempre toman tierra con suavidad. Pueden estrellarse contra el otro mundo, literalmente o en sentido figurado. Ese salto al vacío puede trocarse en una crisis de fe, en caso de que las ilusiones románticas depositadas en el mundo especial se hagan pedazos en la primera toma de contacto. Un héroe magullado puede erguirse y preguntar: «¿Eso es todo?». El tránsito al mundo especial puede ser agotador, desorientador y verdaderamente frustrante.

El mago de Oz

Una tremenda fuerza natural se levanta para arrojarla violentamente a través del primer umbral. Trata de regresar a su casa, pero el tornado la desvía por un mundo especial, donde aprenderá qué significa realmente el hecho de «volver a casa». El apellido de Dorita, Gale, es un juego de palabras que la vincula con la tormenta, pues en inglés significa «vendaval». En el lenguaje simbóli-

co, son sus propias emociones que, agitadas, han provocado el ciclón. Su vieja idea del hogar, la casa, queda distorsionada por el tornado de manera tal que es transportada a una tierra lejana, donde podrá construir una nueva estructura de la personalidad.

Al pasar por la zona de transición, Dorita contempla visiones familiares, pero en unas circunstancias que le causan extrañeza. Las vacas vuelan por el aire, unos hombres bogan en un bote en medio de la tempestad, y la señora Gulch, montada en su bicicleta, se convierte en la bruja malvada. Dorita no tiene en qué apoyarse, a excepción de Totó, sus fieles instintos.

La casa se derrumba con gran estruendo. Dorita emerge sobresaltada para encontrarse con un mundo muy distinto a su Kansas de procedencia, poblado por hombrecillos y mujercitas de cuentos de hadas. Un mentor aparece mágicamente cuando en escena Glinda flota dentro de una burbuja transparente. Glinda instruirá a Dorita en las extrañas maneras de la nueva tierra, y señalará que el desplome de la casa de Dorita ha matado a una bruja mala. La antigua personalidad de Dorita se ha hecho añicos con la erradicación de su antigua noción del hogar.

Glinda entrega los obsequios del mentor: las zapatillas rojas y una nueva dirección en su búsqueda. Para regresar a casa Dorita primero tiene que ver al mago, es decir, entrar en contacto con su yo más elevado. Glinda le proporciona una senda determinada, el camino de baldosas amarillas, y la envía a través de otro umbral, a sabiendas de que tendrá que hacer amigos, enfrentarse a enemigos y ser puesta a prueba antes de alcanzar su objetivo.

El primer umbral constituye el momento decisivo en el que la aventura realmente comienza, al finalizar el primer acto. De acuerdo con una metáfora corporativa muy popular en Disney, una historia es como un vuelo en aeroplano: el primer acto coincide con los procesos de carga, abastecimiento de combustible, desplazamiento del avión sobre la pista y su aceleración en la pista principal hasta el despegue. El primer umbral es el preciso instante en que las ruedas se levantan de la pista y el avión alza el vuelo. Si nunca ha volado antes, tardará algún tiempo en acostumbrarse a estar en el aire. Dicho esto, procederemos a describir ese proceso de adaptación en la siguiente fase del viaje del héroe: las pruebas, los aliados, los enemigos.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cuál es el primer umbral de *Cowboys de ciudad*? ¿Y de *Rain Man*? ¿En *Bailando con lobos*? ¿Cómo sabe el público que hemos pasado de un mundo a otro? ¿En qué ha variado la energía de la historia?
2. ¿El héroe de su relato está dispuesto a embarcarse en la aventura? ¿En qué medida afecta esto a la travesía del umbral?
3. ¿Hay alguna fuerza que guarde el umbral? ¿De qué manera dificulta el acto de fe y el subsiguiente salto al abismo del héroe?
4. ¿Cómo se enfrenta el héroe con los guardianes del umbral? ¿Qué aprende el héroe al traspasar el umbral?
5. ¿Cuáles han sido los umbrales de su propia vida? ¿Cómo los experimentó? ¿Era usted consciente entonces de que estaba cruzando un umbral para internarse en un mundo especial?
6. Al traspasar un umbral, ¿qué opciones pierde un héroe? ¿Acaso estas opciones no exploradas volverán más tarde para atormentar al protagonista?

Sexta etapa: Las pruebas, los aliados, los enemigos

Ve, aquí tienes tres o cuatro buenos amigos, ¿por qué entonces te buscaste una tribu, si no hay nada más fuerte?
(De *Arma joven* [*Young Guns*], guión de John Fusco)

Ahora el héroe se interna, con todas las consecuencias, en el misterioso y excitante mundo especial que Joseph Campbell calificó como «un paisaje onírico de curiosas formas, fluidas y ambiguas, donde tendrá que sobrevivir a una serie de pruebas». Se trata de una experiencia nueva y a menudo aterradora que habrá de vivir el protagonista. Sin importar por cuántas escuelas haya pasado, es de nuevo un completo advenedizo en este entorno desconocido.

Nosotros los buscadores estamos sobrecogidos. Este nuevo mundo es muy distinto en relación con aquél de donde venimos. No sólo el terreno y sus habitantes son distintos, sino que las normas que lo rigen son también muy extrañas. Se valoran cosas distintas y tenemos mucho que aprender sobre la moneda local, las costumbres y el lenguaje. ¡Extrañas criaturas aparecen a nuestro paso! ¡Piensa deprisa! ¡No comas eso, podría ser venenoso!

Exhaustos tras el viaje por ese umbral desolado, el tiempo y la energía se agotan. Recordad que la gente de nuestra tribu natal cuenta con nosotros. Basta ya de contemplaciones, concentremos nuestra atención en el objetivo. Debemos ir al encuentro del juego, los alimentos y la información. Allí será puesta a prueba nuestra destreza, y estaremos un paso más cerca de lo que buscamos.

El contraste

Las primeras impresiones que recibe el público del mundo especial deberán contrastar fuertemente con el mundo ordinario que ya conoce. Piense en la primera visión que recibe Eddie Murphy del mundo especial en *Superdetective en Hollywood*, que genera un contraste tan drástico con su entorno anterior en la ciudad de Detroit. Aun si el héroe permanece físicamente en el mismo lugar a lo largo de toda la historia, hallará cambios y movimientos en su exploración del nuevo territorio emocional. Un mundo especial, aun en sentido figurado, proyecta sensaciones diferentes, ritmos distintos, presenta prioridades y valores distintos, y está regido por normas también distintas. En *El padre de la novia* (*Father of the Bride*) o en *Adivina quién viene esta noche* (*Guess Who's Coming to Dinner*), si bien no existe un umbral físico, sí existe una travesía que nos adentra en un mundo especial con nuevas condiciones.

Cuando un submarino navega bajo el agua, cuando un tren parte de Saint Louis o cuando la nave *Enterprise* abandona la Tierra, las condiciones y las reglas de supervivencia cambian. Los cosas a menudo entrañan un mayor peligro y los errores se pagan muy caros.

Las pruebas

La función más importante de este período de adaptación y ajuste al mundo especial es la puesta a prueba del héroe. Por consiguiente, los narradores de historias emplean esta fase para probar al héroe, para plantearle una serie de complicaciones y retos concebidos para prepararlo para las dificultades mayores que le aguardan más adelante.

Joseph Campbell ilustra esta etapa recurriendo al cuento de Psiquis, quien tiene que superar una serie de pruebas antes de recuperar a Cupido (Eros), su amor perdido. Este relato ha sido interpretado magistralmente por Robert A. Johnson en su libro sobre la psicología femenina titulado *She* (*Ella*). Venus, la celosa madre de Cupido, plantea a Psiquis tres pruebas aparentemente insuperables, que ésta logrará pasar con la ayuda de algunos seres con los que se ha portado bien en su periplo. Ha hecho algunos aliados.

Con mucha frecuencia, las pruebas presentadas al iniciarse el tercer acto son obstáculos de difícil solución, pero su grado de dificultad no es máximo, o sea, no son cuestiones de vida o muerte como los acontecimientos que habrán de desarrollarse más adelante. Si la

aventura fuera un aprendizaje universitario, el primer acto incluiría una serie de exámenes de acceso, mientras que la fase de las pruebas del segundo acto estaría compuesta por una serie de controles parciales, ideados con el propósito de afinar las destrezas del héroe en determinadas áreas y prepararlo para el examen semestral más exigente y los finales con los que concluirá el curso académico.

Las pruebas pueden suponer la continuación del adiestramiento iniciado e impartido por el mentor. Muchos mentores acompañan al héroe hasta estas alturas de su andadura, y les proporcionan consejo para los grandes desafíos que se avecinan.

Las pruebas pueden estar construidas en la arquitectura misma o en el paisaje del mundo especial. Por lo general, este mundo está dominado por un villano o una sombra que se ha cuidado de rodearse de trampas, barricadas y omnímodos controles. Resulta muy común que los héroes sufran sus asechanzas y caigan en algunas de estas trampas, o que den un paso en falso, trastabillen y finalmente activen las alarmas de seguridad de la sombra. Cómo evitar estas trampas forma parte de la puesta a prueba del héroe protagonista.

Aliados y enemigos

Otra de las funciones características de esta etapa consiste en granjearse aliados y enemigos. Es muy natural que los héroes recién llegados al mundo especial inviertan algún tiempo en dirimir en quién se puede confiar, quién les puede prestar valiosos servicios y quién no es digno de su confianza. También esto es una suerte de Prueba con la que se examina la perspicacia y el buen juicio del protagonista.

Los aliados

Los héroes pueden penetrar en la fase de las pruebas en busca de información, y es muy posible que al salir de ella lo hagan con nuevas amistades o aliados. En *Raíces profundas*, una frágil asociación entre el pistolero Shane (Alan Ladd) y el granjero (Van Heflin) se transforma en una amistad verdadera tras compartir el calvario que supone el altercado en el salón, que acaba destrozado. Cuando en el film *Bailando con lobos* John Dunbar cruza el umbral y se interna en el mundo especial de la frontera, establece paulatinamente alianzas

con el sioux Oso pateador (Graham Greene) y con el lobo al que llama calcetines.

Los compañeros

En los *westerns* suele emplearse un ligamen duradero entre el protagonista y un **compañero** o amigo, un aliado que generalmente cabalga junto al héroe y le presta apoyo en la aventura. El Llanero Solitario tiene a su amigo, el piel roja Tonto (o Toro, en el mercado latinoamericano), el Zorro a su siervo Bernardo y Cisco Kid tiene a Pancho. Encontramos emparejamientos similares entre el héroe y un camarada, tanto en la mitología como en la literatura: Sherlock Holmes y el doctor Watson, don Quijote y Sancho Panza, el príncipe Hal y Falstaff o el héroe sumerio Gilgamesh y su salvaje compañero Enkidú.

En ocasiones estos aliados leales al héroe proporcionan un cierto alivio o desahogo cómico, además de ayuda. Los **compañeros cómicos**, interpretados por actores especializados en papeles de personajes extraños y excéntricos, como Walter Brennan, Gabby Hays, Fuzzy Knight y Slim Pickens, aportan el humor que les falta a los héroes serios y fornidos a quienes acompañan. Estas figuras gozan de plena libertad para rebasar los límites que separan al mentor del embaucador o el pícaro, a veces para acudir en ayuda del héroe y actuar como su conciencia y otras para meter la pata, cometer pifias cómicas y hacer diabluras.

Los equipos

La etapa de las pruebas también puede servir de oportunidad para la fragua de un equipo. Son muchas las historias que presentan varios héroes o a un héroe respaldado por un equipo de personajes dotados con destrezas o cualidades especiales. Las primeras fases del segundo acto pueden exponer el proceso de reclutamiento del equipo o proporcionar una oportunidad para que el equipo haga planes y ensaye una operación difícil y arriesgada. Las películas de aventuras cuya acción transcurre durante la II Guerra Mundial, como *Doce del patíbulo* (*Dirty Dozen*) y *La gran evasión* (*The Great Escape*), muestran un grupo de héroes que conforma un equipo incoherente y no muy cohesionado antes de acometer la empresa principal de la historia. En esta etapa de pruebas el héroe tal vez se vea obligado a forcejear con sus rivales para ejercer el control sobre el grupo. Las fortalezas, lo

puntos flacos y las imperfecciones de los componentes del equipo salen a relucir durante esta fase.

En el contexto de un romance, la etapa de prueba podría corresponderse con la ocasión de la primera cita o con una vivencia compartida de una experiencia que deriva en la construcción de una relación, tal como el partido de tenis entre Diane Keaton y Woody Allen en *Annie Hall*.

Los enemigos

En este período, los héroes pueden igualmente granjearse feroces enemigos, pudiendo toparse con la sombra o sus esbirros. La aparición del héroe en el mundo especial puede poner en guardia a la sombra y desencadenar una serie de acontecimientos amenazadores. La secuencia de la cantina en *La guerra de las galaxias* plantea un conflicto con el innoble villano Jabba el Hutt que culmina en la secuela *El Imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*).

Entre los enemigos del héroe cabe encontrar a los villanos y antagonistas de las historias y sus secuaces. Los enemigos pueden desempeñar las funciones propias de otros arquetipos como la sombra, el embaucador, el guardián del umbral y, en algunas ocasiones, el heraldo.

El rival

Un tipo especial de enemigo es el **rival**, el competidor del héroe en asuntos de amor, deportivos, de negocios o cualquier otra empresa. Por lo general, el rival no pretende aniquilar al héroe, sino derrotarlo en la competición. El la película *El último mohicano* (*The Last of the Mohicans*), el sargento mayor Duncan Hayward rivaliza con el héroe, Nathaniel Poe, porque ambos desean a la misma mujer, Cora Munro. El argumento de *Luna de miel para tres* (*Honeymoon in Vegas*) gira en torno a una rivalidad semejante establecida entre el héroe infortunado (Nicholas Cage) y su oponente en el juego (James Caan).

Las nuevas reglas

El héroe y el público deben asimilar rápidamente las nuevas reglas que rigen en el mundo especial. Cuando Dorita se interna en el

mundo especial de Oz, queda estupefacta al oír la pregunta que le hace Glinda: «¿Eres una bruja buena o una bruja mala?». En Kansas, el mundo ordinario de donde procede, sólo hay brujas malas, pero en el mundo especial de Oz las brujas también pueden ser buenas, y volar en burbujas rosadas en lugar de hacerlo en escobas. Otra prueba que deberá superar el héroe es la adaptación al medio y las nuevas normas que imperan en el mundo especial.

Llegados a esta fase, en un *western* podrían imponerse determinadas condiciones a los forasteros que entran en un pueblo o en un bar. En la cinta *Sin perdón*, en el territorio del *sheriff* nadie puede portar armas. Una restricción que podría acarrear algunos problemas al protagonista. Un héroe puede entrar en un bar y descubrir que el pueblo entero está polarizado en dos facciones: los ganaderos contra los granjeros, los Earp contra los Clanton, los cazarrecompensas contra el *sheriff* y así sucesivamente. En esa olla a presión que es cualquier salón del lejano Oeste, la gente se observa y toma la medida para luego ponerse de uno u otro lado ante la confrontación que se avecina. La escena de la cantina en *La guerra de las galaxias* recrea las imágenes que todos conocemos de los salones del Oeste, entendidos como lugares de reconocimiento, donde se establecen desafíos, alianzas y se aprenden las nuevas reglas.

Tabernas y bares

¿Por qué son tantos los héroes que pasan por bares, salones y tabernas cuando alcanzan este momento de una historia? La respuesta debe buscarse en la metáfora de la caza que encierra el viaje del héroe. Tras abandonar el mundo ordinario de la cueva, la guarida o el pueblo, es muy normal que los cazadores se dirijan a un lugar de recreo, una taberna, en busca de algún divertimento. Los predadores suelen seguir las huellas que dejan los animales en el lodo cuando bajan al río para beber. De este modo, la taberna es el lugar de reunión habitual, así como un magnífico punto donde observar y recabar información. No es, pues, casualidad que algunos se refieran a estos lugares de reunión y esparcimiento con el apelativo jocoso de *abrevaderos*.

La travesía del primer umbral puede ser larga, árida y solitaria, razón por la cual los bares son lugares naturales para recuperar bríos, enterarse de algunos chismes, hacer amigos y enfrentarse a los enemigos. También nos permiten examinar las reacciones de otros cuando están bajo presión, allí donde se revela el verdadero carácter de un persona-

e. El comportamiento de Shane en una pelea de bar convence al granjero para convertirse en su aliado y hacer frente a los feroces ganaderos. En los tensos enfrentamientos que tienen lugar en las tabernas y los bares de *La guerra de las galaxias*, Luke Skywalker ve algunos destellos del poder espiritual que posee Obi Wan Kenobi y de la mentalidad ganadora de Han Solo. El bar puede ser un microcosmos del mundo especial, un lugar por donde es necesario pasar, tarde o temprano, como el salón de *El juez de la horca* (*The Life and Times of Judge Roy Bean*). *Todos vienen al Rick's Café* reza el título de la obra teatral en la que se basa la película *Casablanca*.

Los bares también acogen otras muchas actividades, entre las que cabe destacar la música, el coqueteo, la seducción y el juego. Esta fase de un relato, con independencia de si transcurre o no en un bar, es siempre un buen momento para insertar una secuencia o número musical que anuncie cuál es la atmósfera reinante en el mundo especial. Un club nocturno bien puede favorecer la presentación de algún interés amoroso, tal como ilustra la sensacional canción de amor no correspondido que interpreta Jessica Rabbit en *Quién engañó a Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*). La música puede asimismo expresar las dualidades que se dan en el mundo especial. Llegados a esta etapa en la película *Casablanca*, las polaridades se ponen de manifiesto por medio de un duelo musical entre la apasionada *Marsellesa* entonada por los patriotas franceses y la brutal *Deutschland uber Alles* que cantan lo nazis.

En los solitarios puestos avanzados de la aventura, los salones o su equivalente, tal vez sean el único lugar donde pueda plantearse una intriga sexual. Las cantinas y los bares constituyen el terreno ideal para el coqueteo, la seducción, la prostitución y el romance. Un héroe puede iniciar una relación amorosa en un bar con el propósito de obtener alguna información, de suerte que casualmente haga un aliado o consiga un amante.

Las apuestas y los salones son compañeros inseparables, siendo así que los juegos de azar son una característica de lo más natural en esta etapa de puesta a prueba. Los héroes tal vez deseen consultar al oráculo para así averiguar si les sonreirá la fortuna. Ansían conocer los entresijos de la rueda de la fortuna, y averiguar cómo pueden persuadirla para que la suerte se ponga de su lado. En el juego pueden subirse las apuestas o pueden perderse grandes fortunas. En el poema épico hindú *Mahabharata*, las desavenencias de una familia unitaria son impulsadas por un equiparable juego de azar entre dos facciones de hermanos. (Los malos hacen trampa.)

El mago de Oz

Desde luego no todos los héroes acuden a tabernas y bares en esta etapa del viaje. Dorita encuentra sus pruebas, sus aliados y enemigos a lo largo del camino de baldosas amarillas. Como Psiquis o los protagonistas de muchos cuentos populares y de hadas, es suficientemente sabia para percatarse de que cualquier solicitud de ayuda a lo largo del camino debe ser honrada, con el corazón abierto. Así pues, se gana la lealtad del Espantapájaros tras bajarlo del poste al que estaba sujeto y enseñarle a caminar. Entretanto, descubre que su enemiga, la bruja malvada, la acecha en todos los recodos de su periplo y aguarda una oportunidad para atacarla. La bruja persuade a unos manzanos gruñones para que se enemisten con Dorita y el Espantapájaros. Este último demuestra sus méritos para pertenecer al equipo burlando con su astucia a los árboles. Los induce a tirar sus manzanas que, por descontado, él y Dorita recogen para comérselas.

Dorita se gana el afecto de un segundo aliado, el Hombre de hojalata, como resultado de engrasar sus articulaciones y escuchar con interés y simpatía la triste historia acerca de su falta de corazón. Es entonces cuando la bruja aparece de nuevo, mostrando su animadversión hacia Dorita y sus aliados, a quienes arroja violentamente una bola de fuego.

En defensa de su perro Totó, *Dorita responde a las bravatas del León cobarde, un enemigo en potencia o un guardián del umbral, y termina por convertirlo en su aliado.*

Los frentes están claramente definidos. Dorita ha aprendido cuáles son las reglas que rigen en el mundo especial y ha superado no pocas pruebas. Protegida por sus aliados y en guardia contra sus enemigos declarados, está ya lista para acercarse a la fuente de poder principal de la tierra de Oz.

La fase de pruebas, aliados y enemigos es de gran utilidad para insertar escenas en las que los personajes se encuentran y «se conocen mutuamente», toda vez que el público también se forma una idea más clara sobre sus actitudes y rasgos más característicos. Esta etapa permite también que el héroe acumule poder y recabe información en preparación para la siguiente fase: la aproximación a la caverna más profunda.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cuál es la fase de puesta a prueba en *Sister Act, una monja de cuidado*? ¿Y en *Ellas dan el golpe*? ¿En *Big*? ¿Por qué motivo los héroes tienen que superar un período que los pone a prueba? Y tras iniciarse el segundo acto, ¿por qué no se dirigen sencillamente en pos del hecho crucial?
2. ¿En qué difiere el mundo especial de su historia del mundo ordinario? ¿Cómo podría acentuar el contraste?
3. ¿De qué manera su héroe es puesto a prueba, y cuándo hace enemigos o aliados? Tenga muy presente que no existe una manera «correcta» de aliarse. Las necesidades de la historia pueden dictar cuándo se rubrican las alianzas.
4. ¿Acaso hay héroes solitarios que carecen de aliados?
5. ¿Es su héroe un personaje aislado o se trata de un grupo como un pelotón, una tripulación, una familia o una banda? Si la suya es una «obra coral» como, por ejemplo, *El club de los cinco* (*The Breakfast Club*) o *Reencuentro* (*The Big Chill*), ¿en qué momento del relato el equipo se transforma en un grupo coherente?
6. ¿Cómo reacciona su héroe al internarse en el mundo especial, con sus extrañas normas y sus desconocidos moradores?

Séptima etapa: La aproximación a la caverna más profunda

(El León cobarde): Sólo hay una cosa más que me gustaría que hicierais, amigos.
(El Hombre de hojalata, el Espantapájaros): ¿De qué se trata?
(El León cobarde): ¡Convencedme de que no lo haga!
(De *El mago de Oz*)

Una vez acostumbrados a las peculiaridades del mundo especial, los héroes proceden en pos de su centro. Pasan a una región intermedia ubicada entre la frontera y el meollo del llamado viaje del héroe. En su camino atraviesan otra zona misteriosa que tiene sus propios guardianes del umbral, sus itinerarios y sus pruebas. Estamos en la **aproximación a la caverna más profunda**, donde encontrarán prodigios y terrores supremos. Es momento de realizar los últimos preparativos para el vía crucis de la aventura. En este instante, los héroes son como montañeros que han alcanzado el campamento base tras superar varias pruebas, y están a punto de emprender el asalto final a la cumbre.

Nuestro grupo de buscadores abandona el oasis situado al filo de un mundo nuevo, refrescados y armados con un mayor conocimiento sobre la naturaleza y los hábitos de la tan deseada recompensa. Estamos listos para proseguir hasta el corazón del nuevo mundo, donde nuestros mayores miedos guardan los tesoros más valiosos.

Mirad en derredor a vuestros camaradas buscadores. Ya hemos cambiado y estamos desarrollando nuevas cualidades. ¿Quién es ahora nuestro líder? Algunos inadaptados para la vida en el mundo ordinario están medrando. Otros que parecían idóneos para la aventura resultan ser los menos capaces. Una nueva percepción de nosotros mismos y de los demás se está formando. Basándoos en

esta nueva conciencia, ahora podéis hacer planes y dirigiros hacia aquello que deseáis obtener del mundo especial. Muy pronto estaréis listos para entrar en la caverna más profunda.

Funciones de la aproximación

En las historias modernas, ciertas funciones especiales se insertan naturalmente en esta zona de aproximación. Cuando los héroes se acercan a las puertas de una ciudadela situada en lo más hondo del mundo especial, pueden tomarse algún tiempo para hacer planes, reconocer al enemigo, reorganizar o dividir el grupo, pertrecharse, fortificarse y armarse, y echar algunas risas y fumarse el último cigarrillo antes de internarse en ese territorio ignoto. Un estudiante se prepara para el examen trimestral. El cazador acecha a la presa hasta su guarida. Los aventureros se funden en una escena de amor antes de acometer el hecho crucial del largometraje.

El cortejo

La aproximación puede constituir un terreno abonado para que tengan lugar sofisticados rituales de galanteo. Aquí puede desarrollarse un idilio amoroso, uniendo al héroe y a su ser amado antes de que se enfrenten al mayor peligro de toda la aventura. *Con la muerte en los talones* nos presenta a un Cary Grant que en su huida de la policía y los espías enemigos conoce a una hermosa mujer en un tren (Eva Marie Saint). Ignora que ella trabaja para los espías malos y que se le ha encomendado la misión de atraerlo hacia una trampa. Sin embargo, el juego de seducción fracasa y se enamora perdidamente de él. Posteriormente, gracias a la escena de la unión, ella se convierte en su aliado.

La aproximación audaz

Algunos héroes osados avanzan con grandes zancadas en dirección a la puerta del castillo y exigen que se les permita la entrada. Los héroes comprometidos y seguros de sí optarán por esta aproximación. Axel Foley en *Superdetective en Hollywood* se estrella en el feudo de su ene-

migo varias veces durante la fase de aproximación, abriéndose paso entre los guardianes del umbral y alardeando de su intención de desestabilizar el mundo de su oponente. En *Gunga Din*, Cary Grant marcha camino de la caverna más profunda de sus antagonistas, una sarta de asesinos, entonando una canción inglesa de borrachera a pleno pulmón. Su audaz aproximación no es pura arrogancia, antes bien representa un escandaloso espectáculo con el que ganar tiempo para su amigo Gunga Din, con la intención de escabullirse y poder así llamar al ejército británico. De un modo verdaderamente heroico el personaje de Grant se sacrifica y tienta a la muerte por el bien del grupo.

La aproximación del personaje que encarna Clint Eastwood en *Sin perdón* no es tan arrogante como ignorante. Cabalga por la caverna más profunda del pueblo durante una tormenta, y no puede ver la señal que prohíbe portar armas de fuego. Esto le acarrea un auténtico calvario, una increíble paliza del *sheriff* (Gene Hackman) que casi acaba con su vida.

La preparación para la odisea

La aproximación puede ser un tiempo adecuado para el reconocimiento y la obtención de información, o un tiempo para vestirse y armarse antes de enfrentarse a la aventura. Los pistoleros comprueban el funcionamiento de sus armas y los toreros visten cuidadosamente sus trajes de luces.

El mago de Oz

El mago de Oz dispone de una aproximación tan excepcionalmente desarrollada que la emplearemos en este capítulo para arrojar alguna luz sobre las funciones de esta etapa.

Los obstáculos

Tras reclutar algunos aliados en la etapa de puesta a prueba, Dorita y sus amigos abandonan el bosque en la frontera de Oz, y de inmediato atisban la reluciente Ciudad Esmeralda de sus sueños. Se aproximan a ella con júbilo, pero antes de alcanzar su destino se enfren-

tan a una serie de retos y obstáculos que los cohesionarán como grupo y prepararán para el trance a vida o muerte que se avecina.

Cuidado con las ilusiones

En primer lugar, caen presa de un profundo sueño inducido por un campo de adormideras sembrado por la magia de la bruja malvada. Y recuperan la conciencia gracias a un manto de nieve, cortesía de la buena de Glinda. El mensaje para el héroe es claro y manifiesto: No te dejes seducir por las ilusiones y los aromas, permanece alerta, no te duermas en el camino.

Los guardianes del umbral

Dorita y sus amigos llegan a la Ciudad únicamente para descubrir que un rudo centinela, un perfecto guardián del umbral (que se parece sospechosamente al profesor Marvel del primer acto), les impide el paso. Es una figura satírica, una imagen hiperbólica de un burócrata, cuyo trabajo consiste en imponer ciertas reglas estúpidas y carentes de sentido. Dorita se identifica como la persona que ha desplomado la casa sobre la bruja malvada del Este, y tiene las zapatillas rojas para probarlo. Con ello se gana el respeto del centinela, quien *ipso facto* los admite diciendo «¡Bien, eso es un caballo de distinto color!».

He aquí el mensaje: la experiencia pretérita del héroe en las vicisitudes del viaje puede convertirse en el pasaporte a una nueva tierra. Nada es desperdicio, y cada reto del pasado nos fortalece y proporciona información para el presente. Nos ganamos el respeto por haber llegado hasta aquí.

La sátira de la sinrazón burocrática nos recuerda que pocos son los héroes que están exentos de los peajes y rituales que impone el mundo especial. Los héroes deben pagar un precio para ser admitidos o encontrar un modo para sortear los obstáculos, como hace Dorita.

Otro mundo especial

Dorita y compañía se adentran en el enclave maravilloso de la Ciudad Esmeralda, donde todo es de color verde salvo un caballo que tira de un carruaje, el famoso caballo de distinto color que cam-

bia de pigmentación cada vez que uno lo mira. El cochero también se parece al profesor Marvel.

Otro mensaje: acabas de introducirte en otro pequeño mundo especial, donde predominan normas y valores distintos. Es posible que se encuentre con multitud de cajas chinas como ésta, una dentro de otra, una serie de caparazones que protegen la fuente central del poder. La presencia del caballo multicolor supone una señal de que se avecina un cambio rápido. El detalle de la aparición de varios personajes de aspecto similar, o la adopción de roles diversos por parte de un mismo personaje, no es sino un recordatorio de que nos encontramos en un mundo onírico regido por las fuerzas de la comparación, la asociación y la transformación. Los cambios proteicos del profesor Marvel insinúan que una única y poderosísima mente trabaja en Oz, o que el sueño de Dorita, si es que lo es, ha sido hondamente influenciado por su personalidad. El profesor Marvel se ha convertido en un ánimus para Dorita: un enfoque para sus proyecciones sobre la energía masculina madura. Su padre está muerto o ausente y las figuras masculinas de la granja, el tío Henry y los tres mozos de labranza, son débiles. Dorita busca la imagen de lo que un padre puede llegar a ser, y proyecta la energía paternal del profesor Marvel en cada encarnación de la autoridad que halla a su paso. Si el hada buena Glinda es una suerte de madre adoptiva o un ánima positiva para ella, estas variaciones del profesor Marvel se corresponden con diferentes padres sustitutos.

Prepárese

En los salones de belleza y los talleres de máquinas de la Ciudad Esmeralda, Dorita y sus amigos son engalanados, consentidos y reciben la preparación necesaria para su encuentro con el mago.

Éste es el mensaje: los héroes saben muy bien que van a enfrentarse a una gran odisea, de manera que será conveniente que se preparen tanto como sea posible, más que nunca antes, como si fuesen guerreros que bruñen y afilan sus armas o estudiantes que repasan los conceptos en los instantes previos a un examen final.

La advertencia

Nuestros héroes, sintiéndose ahora muy bien, salen cantando las excelencias del día en la alegre y vetusta tierra de Oz. En ese preciso

momento la bruja grita sobre la ciudad, escribiendo en el cielo con su escoba «¡Ríndete, Dorita!». Cunde el pánico entre la gente y nuestros héroes se quedan solos frente a la puerta del mago.

Mensaje: es bueno que los héroes se aproximen al acontecimiento central de la trama en un estado de equilibrio, con la confianza atemperada por la humildad y la conciencia del peligro. Con independencia de lo histéricas que puedan llegar a ser las celebraciones en Oz, siempre parecen terminar sofocadas por una aparición de la bruja, una auténtica aguafiestas. Constituye una molestia muy pertinaz en la psique de Dorita, dispuesta a arruinar cualquier momento de placer hasta que ella se decida a abordar el problema con determinación y sin tapujos. El aislamiento de los héroes es un asunto típico. Como Gary Cooper cuando trata de obtener el apoyo de los cobardes habitantes de la ciudad en *Solo ante el peligro* (*High Noon*), un héroe puede descubrir que quienes son sus camaradas en los buenos momentos se desvanecen cuando la cosa se pone fea.

Otro umbral

Nuestros héroes llaman a la puerta del mago y un centinela más rudo si cabe, el vivo retrato del profesor Marvel, asoma la cabeza. Sus órdenes son «nadie, de ningún modo» puede pasar para ver al mago. Tan férrea es su postura que sólo el conocimiento de que está tratando con «la Dorita de la bruja» le convencerá de que debe permitir su entrevista con el mago. Cuando se ha ido, el León canta «Si yo fuera el rey del bosque», expresando de este modo sus aspiraciones.

Mensaje: con toda probabilidad será necesario presentar reiteradamente las credenciales de la experiencia en la ascensión por los sucesivos peldaños del poder. Cuando se vean retrasados por los obstáculos, los héroes harán bien en tratar de conocer mejor a sus compañeros de aventura y averiguar cuáles son sus esperanzas y anhelos.

La afinidad emocional con un guardián

El centinela regresa para informarles de que el mago dice «que se vayan». Dorita y sus compañeros se afligen y lamentan. Jamás verán cumplidos sus deseos y Dorita no podrá volver a casa. Tan triste historia hace brotar torrentes de lágrimas de los ojos del centinela que, conmovido, les permite pasar.

Mensaje: en ocasiones, cuando el pasaporte de la experiencia ya no funciona ni posibilita el paso a través de una puerta, una afinidad o atracción de índole emocional puede derribar las defensas de los guardianes del umbral. De este modo, el establecimiento de un vínculo sentimental puede ser clave para el ulterior desarrollo de la trama.

Una prueba imposible

Con todo, nuestros héroes todavía cruzan otro umbral, y el centinela los conduce al trono de Oz, convertido ahora en su amigo. El mismo Oz es una de las imágenes más aterradoras de la historia del celuloide, con su gigantesca cabeza de anciano enojado a perpetuidad, envuelta en llamas y truenos. Puede conceder todos sus deseos pero, como los reyes de los cuentos de hadas, es muy tacaño en la administración de su poder. Impone pruebas imposibles con la esperanza de que el solicitante se vaya y lo deje en paz. En el caso que nos ocupa, a Dorita y sus amigos les impone la aparentemente inasequible tarea de apoderarse de la escoba de la bruja malvada.

Mensaje: resulta tentador pensar que podemos entrar sencilla y llanamente en territorio extraño, hacernos con el premio deseado y marcharnos. La asombrosa imagen de Oz nos recuerda que los héroes desafían un poderoso estatus quo, que tal vez no comparte sus sueños y objetivos. Ese estatus quo puede incluso morar en su interior en la forma de fuertes hábitos y neurosis que deben ser superados antes de acometer la empresa principal. Oz, el profesor Marvel en su forma más aterradora y poderosa, constituye un arquetipo ánimus negativo, el lado oscuro de la idea que se ha formado Dorita de la figura de un padre. Así, Dorita deberá vivir con sus sentimientos contradictorios y la confusión generados por la energía masculina antes de poder enfrentarse con su más honda y arraigada energía femenina.

El estatus quo podría tratarse de una generación o un gobernante entrado en años, reticente a desprenderse del poder, o un progenitor que no está dispuesto a admitir que su hijo ha crecido. En este momento el mago es como un padre atosigado, que rezonga y se enfurece cuando le interrumpen y cuando los jóvenes le plantean sus exigencias. Esta fuerza paternal o maternal enojada debe ser apaciguada y manejada de algún modo antes de que la aventura siga su curso. Como es bien sabido, todos nos vemos en la necesidad de superar alguna prueba para obtener la aprobación de nuestros padres.

Con mucha frecuencia los padres estipulan unas condiciones inasumibles para que un hijo se gane su amor y aceptación. Por lo visto, no hay modo de complacerlos. No pocas veces las personas a las que normalmente acudiríamos en busca de ayuda en caso de crisis son aquéllas que más rápidamente nos dan la espalda. Por consiguiente, es muy posible que tengamos que enfrentar el momento culminante en completa soledad.

Territorio chamánico

Los héroes pasan a la región espectral que rodea el castillo de la bruja malvada. Aquí se topan con más guardianes del umbral, los espeluznantes siervos de la bruja y los monos voladores. Los monos raptan a Dorita y se la llevan volando por los aires, toda vez que sus compañeros reciben una paliza y son dispersados. El Hombre de hojalata acaba abollado y el Espantapájaros sufre desgarros en todas sus extremidades.

Mensaje: cuando los héroes se aproximan a la caverna más profunda deberían ser conscientes de que se encuentran en territorio chamánico, en ese filo que separa la vida de la muerte. La desintegración del Espantapájaros en múltiples pedazos y su dispersión por parte de los monos evoca las visiones y los sueños que apuntan a su elección como chamán.

Quienes van a ser chamanes a menudo sueñan que son desmembrados por algún espíritu celestial para después ser reconstruidos adoptando una forma nueva: la del chamán. Al hilo de lo dicho, que los monos arrastren a Dorita por los aires no deja de ser algo que los chamanes experimentan comúnmente cuando viajan a otros mundos.

Complicaciones

Los héroes, aterrorizados, se desalientan y caen presa de la confusión tras el ataque de los monos. El Hombre de hojalata y el León cobarde reagrupan los miembros dispersados del Espantapájaros y reconstruyen a su desventurado amigo.

Podría ser que los héroes, dadas las circunstancias adversas, se sientan descorazonados y contrariados. Estos reveses de la fortuna reciben el nombre de *complicaciones dramáticas*. Aunque parezca que nos desmoralizan, no son sino otras pruebas de nuestra resolución en la búsqueda del supremo fin. Asimismo, permiten que nos

recompongamos y organicemos de un modo más efectivo antes de proseguir viaje por tan extraño territorio.

Suben las apuestas

Ahora Dorita se encuentra atrapada en el castillo. La bruja, imitando los actos de la señora Gulch, tan parecida a ella, embute a *Totó* en una cesta y amenaza con arrojarlo al río, a menos que Dorita le devuelva las zapatillas rojas. Dorita accede a entregárselas, pero el conjuro protector de Glinda acaba con el intento de la bruja por hacerse con las zapatillas. La bruja cae en la cuenta de que nunca conseguirá las zapatillas color rubí mientras Dorita siga viva, y pone ante ella un reloj de arena roja como la sangre seca. Cuando salga el último grano, Dorita morirá.

Mensaje: otra de las funciones de la fase de la aproximación consiste en elevar las apuestas y reafirmar al equipo en su misión. En ciertos casos será conveniente recordar a la audiencia la extrema gravedad de la situación mediante la imagen de un reloj de arena o una bomba de relojería. La urgencia y el juego a vida o muerte precisan ser subrayados.

El hecho de que *Totó* esté preso dentro de la cesta constituye un símbolo recurrente de la intuición asfixiada o reprimida por el ánima negativa de la bruja/la señora Gulch. El temor que siente Dorita de su propia intuición no cesa de mermar su creatividad y su seguridad, pero surge una y otra vez, al igual que *Totó*.

Las zapatillas rojas son un símbolo del sueño profundo, y representan tanto los medios con los que Dorita se desenvuelve en el país de Oz como su identidad y su integridad insobornable. Las zapatillas son el regalo de un mentor, un regalo que infunde confianza, el saberse un ser único dotado con un corazón que no podrán quebrar los avatares externos. Son como el ovillo de hilo de Ariadna en la leyenda de Teseo y el Minotauro, una suerte de conexión con un ánima positiva y amorosa que nos conduce sanos y salvos a través del más oscuro de los laberintos.

La reorganización

Totó escapa de su cautiverio en la cesta tal como ya hiciera en el primer acto, y sale corriendo del castillo para unirse a las fuerzas de sus tres amigos que todavía están reconstruyendo al Espantapájaros. *Totó*

los guía hasta el castillo, donde se desaniman ante la inconmensurable tarea de liberar a Dorita de un lugar tal inexpugnable y tan bien defendido. En este instante, la responsabilidad de propulsar la aventura hacia delante recae de lleno en los tres aliados de Dorita; este lugar es tan terrible que ni tan siquiera pueden contar con la ayuda de las brujas y los magos buenos. Hasta el momento, se las han arreglado como payasos; ahora es tiempo de convertirse en héroes.

Mensaje: una vez más *Totó* actúa como la intuición de Dorita, reparando en que es hora de convocar a los aliados y recordar aquellas lecciones aprendidas que pueden ser de utilidad para eludir su trampa. La etapa de aproximación es también un tiempo para reorganizar el grupo: para promocionar a algunos de sus miembros, para hacer recuento de los supervivientes, los heridos y las bajas, asignar misiones especiales o demás tareas de esta índole. Y quizá se imponga un cambio de las máscaras arquetípicas para que los personajes desempeñen las nuevas funciones.

Habiendo perdido la libertad de movimientos, Dorita se ha ceñido otra máscara, ha sustituido la del héroe por la de la víctima, el arquetipo de indefensión. De igual manera, los tres compañeros han intercambiado sus máscaras, y han ascendido de payasos embaucadores o aliados a la nueva condición de héroes con todas las de la ley, puesto que habrán de soportar el peso de la acción durante cierto tiempo. Es muy probable que el público perciba que los presupuestos construidos hasta el momento sobre los personajes han sido subvertidos, con la afloración de cualidades nuevas producto de la presión que impregna toda esta etapa.

La sensación de que los héroes deben enfrentarse a ciertos peligros sin la inestimable ayuda de los espíritus protectores es una reminiscencia de muchos cuentos míticos o de viajes a otros mundos. Los héroes humanos suelen verse en la situación de acometer solos una misión encomendada por los dioses, de suerte que tienen que viajar al reino de los muertos, donde aun los mismos dioses temen adentrarse. Podemos consultar a terapeutas y doctores, consejeros o amigos, pero siempre hay un lugar adonde nuestros mentores no pueden acompañarnos y en el que tendremos que arreglárnoslas por nuestra cuenta y riesgo.

Fuertes defensas

El Espantapájaros, el León y el Hombre de hojalata se agazapan para observar el umbral por el que se accede a la caverna más profunda,

el puente levadizo del castillo de la bruja malvada, custodiado y defendido por todo un ejército de guardianes del umbral de aspecto feroz y sanguinario, portadores de guantes y sombreros de piel de oso, y que gruñen una grotesca marcha militar.

Mensaje: los héroes no deben sorprenderse si el cuartel general del villano está defendido con una enconada fiereza. El castillo mismo, con su puerta enrejada y su puente levadizo a modo de boca y lengua devoradoras, es un símbolo de las fortificaciones que edificamos alrededor de cualquier neurosis que nos consume. Comparativamente hablando, las fuertes defensas en torno al ánima negativa de la bruja hacen que los guardianes del mago y su palacio nos parezcan un cálido recibimiento.

¿Quién es el héroe cuando llegamos a este punto?

Los tres héroes reticentes evalúan la situación. El León quiere huir despavorido, pero el Espantapájaros tiene un plan que requiere que el León se convierta en su líder. Algo que tiene sentido, puesto que su aspecto es el más feroz, aunque desearía ser convencido para no hacerlo.

Mensaje: la aproximación es un buen momento para recalibrar su equipo, expresar recelos e insuflar aliento. Los miembros del equipo se cercioran de que todos sus objetivos concuerdan, y determinan que se han asignado las tareas correctas a las personas más adecuadas. En esta etapa pueden darse amargas batallas por dominar el grupo, al igual que compiten los ladrones o los piratas por el control de la aventura.

No obstante, en esta ocasión los esfuerzos del León cobarde por eludir la responsabilidad son muy cómicos, y ponen de relieve otra de las funciones de la aproximación: el alivio cómico. Ésta podría ser la última oportunidad para el relajamiento y hacer bromas, dado que las cosas están a punto de entrar en una fase mortal de extrema gravedad. Estamos a las puertas de la odisea (el calvario).

Entrar en la mente del adversario

Como parte integrante de la aproximación, los tres héroes tratan de cocinar un plan a medida que se acercan a la puerta. Tres centinelas

los atacan, y tras una pelea en el transcurso de la cual las vestimentas vuelan por los aires, nuestros héroes emergen ataviados con los uniformes y los sombreros de piel de oso de sus enemigos. Así disfrazados, se integran en el pelotón de centinelas que marcha hacia el interior del castillo.

Mensaje: En este caso particular, los héroes recurren al método de «ponerse en la piel» de los guardianes del umbral ante sus propios ojos. Como los indios de las llanuras, que se ocultan bajo las pieles de búfalo para arrastrase hasta su presa, nuestros héroes se ponen literalmente las pieles de sus oponentes y con sigilo se deslizan entre ellos. En Roma compórtate como un romano. Donde fueres haz lo que vieres. Este aspecto de la aproximación nos enseña que es necesario entrar en la mente de cuantos se entrometen en nuestro camino. Si logramos entenderlos y sentir alguna simpatía por ellos, la tarea de superarlos y absorber su energía resultará harto más sencilla. Podemos trocar sus ataques en inmejorables oportunidades para ponernos en su piel. Asimismo, los héroes pueden vestir sus ropas o disfrazarse para disimular sus verdaderas intenciones a medida que se aproximan a la caverna más profunda, feudo de su adversario.

La intrusión

Ahora los tres héroes se despojan de sus disfraces y avanzan hacia la cámara del castillo donde Dorita está prisionera. El Hombre de hojalata emplea su hacha para tirar la puerta abajo.

Mensaje: en algún momento será necesario usar la fuerza para abrirse paso hasta el corazón de la caverna más profunda. Para ello, el héroe tendrá que vencer su propia resistencia y sus temores mediante un violento acto de voluntad.

Sin salida

Habiendo rescatado a Dorita y unidos los cuatro de nuevo, ahora se disponen a escapar. Pero los guardias de la bruja se lo impiden, bloqueando todas las direcciones.

Mensaje: independientemente de cómo traten de escapar los héroes a su destino, tarde o temprano se cerrarán todas las salidas y tendrán que afrontar un duelo a vida o muerte. Una vez que Dorita

y sus compañeros están «atrapados como ratas», la aproximación a la caverna más profunda ha llegado a su fin.

La aproximación engloba todos los preparativos finales previos a la odisea suprema (el calvario). Suele conducir a los héroes hasta la fortaleza del enemigo, un baluarte bien defendido donde todos los aliados y las lecciones aprendidas en el decurso del viaje jugarán sus bazas. Se pondrán a prueba las nuevas percepciones, y se superarán los últimos obstáculos que entorpecen el paso al centro neurálgico de la Caverna, de manera que pueda iniciarse la odisea final.

Cuestionario sobre el viaje

1. Campbell sostiene que en los mitos al cruce del primer umbral suele seguir el paso del héroe por «el vientre de la ballena». Para ilustrar su tesis cita historias originarias de las culturas más diversas en las que bestias de gigantesco tamaño se tragan a los héroes. ¿En qué sentido los héroes están «en el vientre de la ballena» en las etapas iniciales del segundo acto del film *Thelma y Louise*? ¿En *Atracción fatal*? ¿Y en *Sin perdón*?

2. Campbell también describe varias ideas o acciones que rodean el nudo fundamental de un mito: «El encuentro con la diosa», «La mujer como tentación», «La reconciliación con el padre». ¿De qué manera estas ideas forman parte de la aproximación a la caverna más profunda?

3. En su propia historia, ¿qué ocurre entre la entrada en el mundo especial y la llegada del momento crítico y decisivo en ese mundo? ¿Qué preparativos son necesarios para que se produzca esa crisis?

4. ¿Acaso se elabora progresivamente el conflicto? ¿Los obstáculos planteados son cada vez más difíciles o interesantes?

5. ¿Acaso sus héroes desean volver atrás en esta etapa o ya están plenamente comprometidos con la aventura?

6. ¿De qué modo o modos al enfrentarse el héroe a desafíos externos, se encuentra también con demonios y mecanismos de defensa internos?

7. ¿Existe en sentido estricto una caverna más profunda física o un cuartel general del villano al que se aproximan los héroes? ¿O es que hay algo equivalente en el plano emocional?

..erte cambia de signo y es rescatado por el ingenuo y tor- ..etective blanco Rosewood (Judge Reinhold). Después de este rescate de la muerte, Foley será más colaborador y estará dispuesto a diluir su descomunal ego en el grupo.

La crisis, que no el clímax

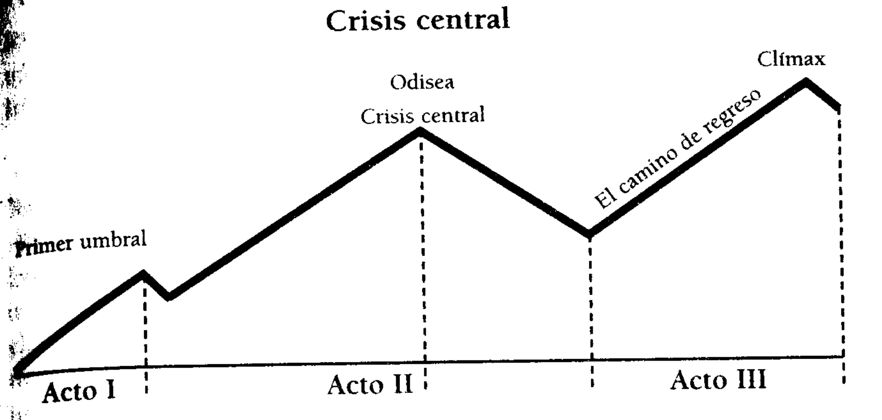
El calvario es un episodio neurálgico y fundamental de la historia. Muchos hilos de la historia del héroe llevan a él, y son muchos los hilos de la posibilidad y el cambio que conducen en sentido opuesto. No debería confundirse con el clímax del viaje del héroe, que ciertamente es otro de los centros neurálgicos y se ubica algo posteriormente, más próximo al final de la historia (como el cerebro en la base de la cola de un dinosaurio). La odisea (o el calvario) constituye generalmente el acontecimiento central de la historia o el hecho principal del segundo acto. Llamémosle, pues, la **crisis** para diferenciarlo del **clímax**, que no es sino el gran momento del tercer acto y el acontecimiento culminante de todo el relato.

Definimos una crisis como «aquel punto de una historia o drama en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión». También se habla de crisis en el contexto de una enfermedad: un punto, quizás un episodio de fiebre muy alta, tras el cual el paciente empeora o se restablece. El mensaje es el siguiente: en ocasiones las cosas tienen que empeorar antes de ir a mejor. La crisis de una odisea, sea lo espantosa que sea para el héroe, a veces constituye la única puerta que conduce a la recuperación o a la victoria.

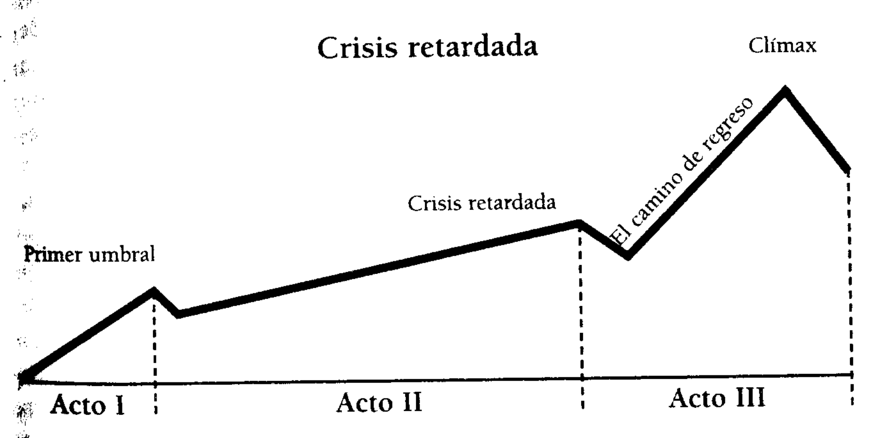
La ubicación de la odisea (el calvario)

La ubicación del pasaje de la crisis o la odisea depende de las necesidades de cada historia y de los gustos de su autor. El modelo más común coloca ese momento de muerte y renacimiento en torno a la mitad de la historia, tal como muestra el diagrama de la crisis central.

Una **crisis central** tiene la ventaja de la simetría, y proporciona tiempo más que suficiente para la elaboración de las consecuencias que fluyen de la odisea o el calvario. Nótese que esta estructura permite la inclusión de otro momento crítico o decisivo al final del segundo acto.



Momentos dramáticos álgidos fundamentales en una historia con una crisis *central*.



Momentos dramáticos álgidos fundamentales en una historia con una crisis *retardada*.

Sin embargo, una estructura igualmente eficaz puede construirse con una crisis retrasada que figure cerca del final del segundo acto, hacia los dos tercios o las tres cuartas partes del desarrollo total de la historia.

La estructura con la crisis retrasada en buena medida se ajusta al ideal de la sección áurea, esa elegante proporción (aproximadamente de cinco a tres) que parece producir los resultados artísticos más

placenteros. Una crisis retardada proporciona más espacio para los preparativos y la aproximación, toda vez que posibilita una elaboración lenta y progresiva en pos del momento estelar y culminante situado al final del segundo acto.

Con independencia de si la crisis se localiza en la mitad de la historia o más próxima a la conclusión del segundo acto, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que cada historia precisa de un momento crítico que transmita el sentido de la muerte y el resurgimiento que le es propio a la etapa de la odisea.

Puntos de tensión

El segundo acto supone una amplia región tanto para el escritor como para el público, con una duración que promedia cerca de una hora en los largometrajes típicos. Podemos percibir la estructura en tres actos como una línea dramática que se extiende entre dos puntos de tensión relevantes, los recesos entre actos. Como la carpa de un circo que cuelga de sus postes, toda la estructura está sujeta a la gravedad —el decaimiento de la atención del público en el tiempo que transcurre entre estos picos de tensión. Una historia que no presenta un momento de tensión central puede combarse y perder la verticalidad, como ocurre con la carpa de un circo, que precisa de un punto de sujeción central para soportar tanto peso. Como se ha dicho, el segundo acto es un fragmento de una hora de duración de su película, o un centenar de páginas de su novela. Tan es así que necesita una suerte de estructura que la mantenga en tensión.

La crisis a medio camino es como una línea divisoria de las aguas, una división continental en el viaje del héroe, que indica al viajero que ha llegado a la mitad de su periplo. Los viajes naturalmente se ordenan alrededor de un acontecimiento central: la llegada a la cima de una montaña, a las profundidades de un gruta, al corazón de un bosque, al interior más íntimo y profundo de un país extranjero, o al enclave más secreto de su propia alma. Todo lo acaecido durante el viaje nos ha conducido hasta este momento, y todo lo que suceda después sólo nos llevará de vuelta a casa. Podrían presentarse mayores aventuras en el futuro —los momentos finales del viaje bien pueden ser los más excitantes y memorables—, si bien todo viaje parece tener un centro: un fondo o un momento álgido, situado en torno a su punto medio.

Las palabras crisis, crítico y crítica derivan de un término griego que significa «separar». Así pues, una crisis es un hecho que separa

las dos mitades de una historia. Una vez que se ha cruzado esta zona, que suele constituir la línea fronteriza de la muerte, el héroe renace literal o metafóricamente a la vida y nada volverá a ser igual.

El testigo del sacrificio

La realidad de una crisis de muerte y renacimiento puede depender del punto de vista. Con mucha frecuencia un testigo se erige en un elemento muy importante de esta etapa, alguien que desde las inmediaciones presencia la muerte *aparente* del héroe, que momentáneamente se acongoja con su muerte, y se alboroza cuando el héroe revive. Algunos de los efectos de muerte y resurrección en *La guerra de las galaxias* dependen de la presencia de ciertos testigos, tales como los dos aliados robots R2D2 y C3PO. En una elaboradísima secuencia de la odisea suprema, ambos escuchan a través del intercomunicador los progresos de sus héroes, Skywalker y compañía. Los robots se horrorizan al escuchar algo que suena como la muerte cierta de los héroes, aplastados en un triturador de basuras gigante y que tiene lugar en lo más recóndito de esa caverna más profunda llamada la Estrella de la Muerte.

Estos testigos simbolizan al público, se identifican con los héroes y comparten con ellos el dolor de la muerte. Y no es que el público esté nutrido de sádicos que gozan con el espectáculo de la muerte de los héroes, sino que todos somos capaces de paladear un cierto sabor a muerte de tarde en tarde. Su sabor amargo hace que la vida nos sepa más dulce. Quienquiera que ha sobrevivido a una experiencia cercana a la muerte, un susto repentino en un avión o un automóvil, sabe que durante cierto tiempo tras el suceso los colores parecen más nítidos y brillantes, los amigos y la familia adquieren mayor importancia y el tiempo es más precioso. La proximidad de la muerte hace de la vida una experiencia más real.

El sabor de la muerte

La gente paga grandes sumas de dinero para sentir la cercanía de la muerte. Los saltos al vacío desde grandes alturas, el paracaidismo en caída libre y las atracciones terroríficas de los parques de diversiones proporcionan a la gente el sobresalto que despierta una apreciación plena e intensa de la vida. Los filmes y los relatos de aventuras siem-

pre gozan de gran popularidad porque nos ofrecen un modo menos arriesgado de experimentar la muerte y el renacimiento, por mediación de héroes con los que podemos identificarnos.

Pero aguarde un minuto, dejamos al pobre Luke Skywalker triturado hasta la muerte en el corazón, o mejor dicho el estómago, de la imponente Estrella de la Muerte. Se encuentra en el vientre de la ballena. Los testigos robots se sienten perturbados al oír la supuesta muerte de su amo. Se afligen y el público se aflige con ellos, probando de esta suerte un bocado de muerte. Los cineastas emplean todas sus artimañas y los recursos a su alcance para conseguir que el público piense que sus héroes ha sido molidos hasta hacerlos puré. Pero los robots reparan en que lo que suponían alaridos de muerte no eran sino gritos de alivio y triunfo. Los robots consiguieron desactivar la trituradora de basuras y los protagonistas sobrevivieron milagrosamente al trance. El desconsuelo de los robots y del público súbita y explosivamente se transforma en alegría.

La elasticidad de la emoción

Por lo visto, las emociones humanas poseen ciertas propiedades elásticas, algo así como los balones de baloncesto. cuando los lanzamos con fuerza botan a mucha altura. análogamente, en una historia el autor procura levantar al público, incrementar su grado de sensibilización y conciencia, para así intensificar sus emociones. la estructura de una historia actúa a modo de bomba que acrecienta el grado de implicación del público. una buena estructura funciona a resultas de alternar la elevación y el descenso de la suerte del héroe y, con ella, las emociones de la audiencia. deprimir las emociones del público tiene el mismo efecto que sostener un balón de baloncesto inflado bajo el agua: cuando la presión descendente cesa, la pelota vuela hacia arriba y sale del agua. las emociones deprimidas a causa de la presencia de la muerte bien pueden rebotar en un instante y alcanzar una altura mayor que nunca antes. Esto puede ser la base sobre la que construir un nivel más intenso y elevado todavía. La odisea es una de las más hondas «depresiones» que presenta una historia y por ende conduce a uno de sus picos más álgidos.

En una atracción de un parque de diversiones la persona es lanzada con violencia a la oscuridad o al vacío hasta que piensa que va a morir, pero de algún modo sale regocijada por haber sobrevivido a la experiencia. Una historia que no posee siquiera un atisbo de esta

pre gozan de gran popularidad porque nos ofrecen un modo menos arriesgado de experimentar la muerte y el renacimiento, por mediación de héroes con los que podemos identificarnos.

Pero aguarde un minuto, dejamos al pobre Luke Skywalker triturado hasta la muerte en el corazón, o mejor dicho el estómago, de la imponente Estrella de la Muerte. Se encuentra en el vientre de la ballena. Los testigos robots se sienten perturbados al oír la supuesta muerte de su amo. Se afligen y el público se aflige con ellos, probando de esta suerte un bocado de muerte. Los cineastas emplean todas sus artimañas y los recursos a su alcance para conseguir que el público piense que sus héroes ha sido molidos hasta hacerlos puré. Pero los robots reparan en que lo que suponían alaridos de muerte no eran sino gritos de alivio y triunfo. Los robots consiguieron desactivar la trituradora de basuras y los protagonistas sobrevivieron milagrosamente al trance. El desconsuelo de los robots y del público súbita y explosivamente se transforma en alegría.

La elasticidad de la emoción

Por lo visto, las emociones humanas poseen ciertas propiedades elásticas, algo así como los balones de baloncesto. cuando los lanzamos con fuerza botan a mucha altura. análogamente, en una historia el autor procura levantar al público, incrementar su grado de sensibilización y conciencia, para así intensificar sus emociones. la estructura de una historia actúa a modo de bomba que acrecienta el grado de implicación del público. una buena estructura funciona a resultas de alternar la elevación y el descenso de la suerte del héroe y, con ella, las emociones de la audiencia. deprimir las emociones del público tiene el mismo efecto que sostener un balón de baloncesto inflado bajo el agua: cuando la presión descendente cesa, la pelota vuela hacia arriba y sale del agua. las emociones deprimidas a causa de la presencia de la muerte bien pueden rebotar en un instante y alcanzar una altura mayor que nunca antes. Esto puede ser la base sobre la que construir un nivel más intenso y elevado todavía. La odisea es una de las más hondas «depresiones» que presenta una historia y por ende conduce a uno de sus picos más álgidos.

En una atracción de un parque de diversiones la persona es lanzada con violencia a la oscuridad o al vacío hasta que piensa que va a morir, pero de algún modo sale regocijada por haber sobrevivido a la experiencia. Una historia que no posee siquiera un atisbo de esta

experiencia extrema tiene una importante carencia de fondo. Algunas veces los escritores de guiones tienen muchas dificultades con la extensión del segundo acto, pudiendo parecer monótono, episódico o sin un propósito claro. Esto podría deberse a que lo han concebido sencillamente como una serie de obstáculos que se suceden en el camino del héroe en pos de su objetivo final, y no como una serie dinámica de acontecimientos que nos dirigen y nos apartan de un momento central de muerte y renacimiento. Aun en la comedia más estúpida o el romance más frívolo, el segundo acto requiere una crisis central a vida o muerte, un momento en que el héroe experimenta la muerte o un peligro máximo en el desarrollo de su empresa.

El héroe parece morir

El extenso segundo acto de *La guerra de las galaxias* no se desmorona gracias a una sección crítica central donde se exploran exhaustivamente las fronteras de la muerte no en una, sino por medio de toda una serie de odiseas o calvarios. En otro instante de la secuencia del compresor de basuras gigante, Luke es arrastrado bajo las aguas residuales por el tentáculo de un monstruo que el público no ve. Fue precisamente esta escena la que me hizo comprender el mecanismo de la odisea.

En primer lugar, el público y los testigos más próximos (Han Solo, la princesa Leia, el Wookie) vislumbran unas pocas burbujas en ascenso, un signo de que Luke todavía se debate entre la vida y la muerte, todavía respira. Hasta aquí, todo está bien. Pero entonces las burbujas dejan de subir. Los testigos reaccionan como si hubiese perecido. En pocos segundos el público se pregunta si el héroe alcanzará la superficie. Sabe que George Lucas no acabará con la vida de su protagonista mediada la película, de suerte que se distrae pensando en esa posibilidad.

Recuerdo haber asistido a una exhibición preliminar de *La guerra de las galaxias* en la Fox y haber quedado totalmente cautivado por esos escasos segundos críticos de la citada escena. Me había identificado parcialmente con Luke Skywalker y, cuando pareció morir, instantáneamente me convertí en una presencia incorpórea que aparecía en pantalla. Empecé a moverme rápidamente, de un personaje a otro, pasando por todos los supervivientes, preguntándome con cuál de ellos podría identificarme a continuación. ¿Viviría lo que restaba de la historia a hombros de la malcriada princesa

Leia, del egoísta y oportunista Han Solo, o de la bestia Wookie? No me sentía cómodo en la piel de ninguno de ellos. En esos pocos segundos experimenté algo parecido al pánico. A mi modo de parecer, el héroe se hallaba realmente en el vientre de la ballena, inaccesible, a todas luces muerto. Habiendo sucumbido el héroe, ¿Quién era yo en esta película? ¿Cuál era mi punto de vista? Mis emociones, como el balón de baloncesto sujeto bajo el agua, estaban deprimidas.

Es justo entonces cuando Luke emerge del fondo de las aguas, fangoso pero vivo. Para nosotros ha muerto, pero ahora vive de nuevo, resucitado merced a la ayuda de sus compañeros. De repente el público se siente alborozado. Tras haber descendido hasta cotas tan bajas, las emociones alcanzan más altura si cabe que nunca antes. Estas experiencias constituyen la clave para entender la gran popularidad que se han granjeado las películas de la serie *La guerra de las galaxias*. Lanzan a héroes y público hasta la orilla opuesta donde se encuentra la muerte y los atraen de vuelta a la vida repetidas veces. La gente paga por mucho más que unos magníficos efectos especiales, unos diálogos divertidos o las ardientes escenas de sexo. El público disfruta viendo cómo el héroe engaña a la muerte. A decir verdad disfrutan engañando a la muerte ellos mismos. La identificación con un héroe que regresa de la muerte es un salto al vacío en su forma más dramática.

El héroe es testigo de la muerte

La guerra de las galaxias no nos ha dejado catar suficientemente el sabor de la muerte. Antes de que finalice la sección que ocupa la odisea (el calvario), Luke presencia la muerte física de su mentor, Obi Wan, en un memorable duelo de espadas láser que mantiene con el villano Darth Vader. Luke está desolado y siente la muerte de manera tan aguda y cercana como si fuera la suya propia. Pero en este mundo mítico las fronteras entre la vida y la muerte son deliberadamente difusas. El cuerpo de Obi Wan se extingue, dejando abierta la posibilidad de que pueda sobrevivir en algún lugar para regresar cuando sea menester, como el rey Arturo y Merlín.

Para un chamán como Obi Wan, la muerte es un umbral familiar que puede cruzarse en ambos sentidos con relativa facilidad. Obi Wan vive dentro de Luke y en el público a través de sus enseñanzas. A pesar de su muerte física, proporcionará a Luke cruciales consejos en ulteriores momentos de la historia: «Confía en la Fuerza, Luke».

Leia, del egoísta y oportunista Han Solo, o de la bestia Wookie? No me sentía cómodo en la piel de ninguno de ellos. En esos pocos segundos experimenté algo parecido al pánico. A mi modo de parecer, el héroe se hallaba realmente en el vientre de la ballena, inaccesible, a todas luces muerto. Habiendo sucumbido el héroe, ¿Quién era yo en esta película? ¿Cuál era mi punto de vista? Mis emociones, como el balón de baloncesto sujeto bajo el agua, estaban deprimidas.

Es justo entonces cuando Luke emerge del fondo de las aguas, fangoso pero vivo. Para nosotros ha muerto, pero ahora vive de nuevo, resucitado merced a la ayuda de sus compañeros. De repente el público se siente alborozado. Tras haber descendido hasta cotas tan bajas, las emociones alcanzan más altura si cabe que nunca antes. Estas experiencias constituyen la clave para entender la gran popularidad que se han granjeado las películas de la serie *La guerra de las galaxias*. Lanzan a héroes y público hasta la orilla opuesta donde se encuentra la muerte y los atraen de vuelta a la vida repetidas veces. La gente paga por mucho más que unos magníficos efectos especiales, unos diálogos divertidos o las ardientes escenas de sexo. El público disfruta viendo cómo el héroe engaña a la muerte. A decir verdad disfrutan engañando a la muerte ellos mismos. La identificación con un héroe que regresa de la muerte es un salto al vacío en su forma más dramática.

El héroe es testigo de la muerte

La guerra de las galaxias no nos ha dejado catar suficientemente el sabor de la muerte. Antes de que finalice la sección que ocupa la odisea (el calvario), Luke presencia la muerte física de su mentor, Obi Wan, en un memorable duelo de espadas láser que mantiene con el villano Darth Vader. Luke está desolado y siente la muerte de manera tan aguda y cercana como si fuera la suya propia. Pero en este mundo mítico las fronteras entre la vida y la muerte son deliberadamente difusas. El cuerpo de Obi Wan se extingue, dejando abierta la posibilidad de que pueda sobrevivir en algún lugar para regresar cuando sea menester, como el rey Arturo y Merlín.

Para un chamán como Obi Wan, la muerte es un umbral familiar que puede cruzarse en ambos sentidos con relativa facilidad. Obi Wan vive dentro de Luke y en el público a través de sus enseñanzas. A pesar de su muerte física, proporcionará a Luke cruciales consejos en ulteriores momentos de la historia: «Confía en la Fuerza, Luke».

...éroe causa la muerte

...héroe no tiene que morir para que el momento mortal surta el ...cto pretendido. El héroe puede ser testigo de la muerte o también ...sar la muerte. El momento culminante de *Fuego en el cuerpo*, el ...ario de William Hurt, consiste en asesinar al esposo de Kathleen ...ner y deshacerse de su cuerpo. Pero también supone una muerte ...a Hurt, en lo más hondo de su alma. Su inocencia ha muerto, víc... ...a de su propia lujuria.

...entarse a la sombra

...clase más común de Odisea es, con diferencia, una suerte de ba... ...a o confrontación con una fuerza opositora. Podría tratarse de un ...migo mortal, un villano, un antagonista, un oponente, o aun una ...rza de la naturaleza. El arquetipo de la sombra es una idea que ...i logra englobar todas estas posibilidades. Un villano puede ser ... personaje externo, independiente, pero en un sentido más pro...ndo todas estas palabras y conceptos aluden a las posibilidades de ...no negativo del propio héroe. En otras palabras, el mayor adver...rio del héroe es su propia sombra.

Como sucede con todos los arquetipos, existen manifestaciones ...sitivas y negativas de la sombra. En ocasiones se precisa un lado ...curo que polarice un héroe o un sistema, que proporcione alguna ...istencia contra la cual luchar. La resistencia puede ser su gran ...nte de fuerza. Irónicamente, quienes parecen ser villanos que se ...uerzan por quitarnos la vida pueden trocarse en última instancia ... fuerzas que actúan en nuestro beneficio.

...demonización

...neralmente la sombra representa los temores del héroe y sus ras...s desagradables o rechazados, o sea, todas aquellas cosas que de...tamos de nosotros mismos y que intentamos proyectar en los de...s. Esta forma de proyección recibe el nombre de **demonización**. ...s personas que atraviesan una crisis emocional a veces proyecta...n todos sus problemas en una cierta área o campo sobre otra per...na o grupo que se erige en símbolo de todo aquello que odian y ...men en su relación consigo mismas. En la guerra y en la propa-

ganda, el enemigo se convierte en un diablo inhumano, la sombra oscura de los justos, de ese rostro angelical que tratamos de atribuirnos. El mismo Diablo es la sombra de Dios, una proyección de todo el potencial malévolo, negativo y rechazado del Ser supremo.

En ocasiones necesitamos de esta proyección y esta polarización para ver la cuestión con nitidez. Un sistema entero puede mantenerse en un equilibrio insano, poco conveniente, durante mucho tiempo en caso de que los conflictos no lleguen a ser clasificados, polarizados y forzados a aflorar en la forma de una confrontación dramática. Por lo general, la sombra puede ser sacada a la luz. Las partes irreconocidas o rechazadas son identificadas y se toma conciencia de su existencia pese a su afán por permanecer al abrigo de las sombras. La aversión que Drácula siente por la luz del sol es un símbolo del deseo de la sombra por permanecer inexplorada. Podemos percibir a los villanos como la sombra de los héroes en su forma humana. Con independencia de cuán ajenos nos parezcan los valores del villano, de algún modo son el reflejo de los propios deseos del héroe, magnificados y distorsionados, sus mayores temores puestos en juego.

La muerte de un villano

A menudo el héroe roza la muerte en el transcurso de su odisea, pero es el villano quien finalmente encuentra su fin. Empero, el héroe puede presentar otras fuerzas, otras sombras, con las que deberá arreglarse antes de que concluya la aventura. La acción puede desplazarse desde el terreno físico hasta un plano moral, espiritual o emocional. Dorita mata a la bruja malvada en el segundo acto, mas seguidamente encara una odisea del espíritu: la muerte de sus esperanzas de regresar a casa en el tercer acto.

La consecución de la muerte de un villano no debería resultar demasiado fácil para el héroe. En la escena culminante del film de Hitchcock *Cortina rasgada* (*Torn Curtain*), el héroe trata de matar a un espía en una granja desprovisto de armas. Hitchcock pone de relieve que matar a alguien puede ser un acto mucho más difícil de lo que suele parecer a tenor de lo que nos presenta la gran pantalla. La muerte de una persona comporta asimismo un coste emocional, como repetidamente ilustra el film *Sin perdón*. El caza recompensas de Clint Eastwood mata, pero siente el dolor derivado de la toma de conciencia de que sus víctimas son hombres como él. La muerte debe ser real, y no una mera conveniencia de la trama.

El villano escapa

El villano puede herir al héroe durante la odisea o acabar con los secuaces del villano. El jefe de los villanos huye para que pueda darse un nuevo y definitivo enfrentamiento en el tercer acto. Axel Foley mantiene una confrontación de muerte y renacimiento con los lugartenientes del cerebro criminal en el segundo acto de *Superdetective en Hollywood*, si bien habrá de esperar al tercer acto para protagonizar el duelo final con la sombra principal de la cinta.

Los villanos son los héroes de sus propias historias

Tenga en mente que mientras que algunas sombras o villanos se regodean en su maldad, muchos de ellos no se perciben en absoluto como seres malvados. En su mente son personas justas, están en posesión de la verdad y son los héroes de sus propias historias. Un momento sombrío para el héroe constituye uno brillante a ojos de la sombra. Los arcos de sus historias son un reflejo invertido: cuando el héroe está en plenitud, el villano está apagado. Todo depende del prisma a través del que se mira. Cuando usted haya finalizado la redacción de un guión cinematográfico o una novela, deberá conocer a sus personajes suficientemente bien para narrar la historia desde el punto de vista de todos y cada uno de ellos: héroes, villanos, compañeros y amigos, amantes, aliados, guardianes y gente menuda. Cada uno es héroe en su propio relato. Pasearse por la historia, al menos una vez, en el pellejo de la sombra es un ejercicio harto recomendable.

Cómo los héroes logran burlar la muerte

En la mitología clásica, la odisea se revela como un momento en el que se espera la muerte del héroe. Muchos han llegado a este punto anteriormente y no han sobrevivido. La aproximación de Perseo a la Gorgona Medusa se ve obstaculizada por las estatuas de los héroes que ella ha convertido en piedra con su mirada. El laberinto en el que se interna Teseo está sembrado con los huesos de aquéllos a quienes devoró el monstruo en su interior o que murieron de hambre en su búsqueda de la salida.

Los héroes míticos se enfrentan a una muerte cierta si bien sobreviven allí donde otros han perecido, debido fundamentalmente a

que han sabido procurarse ayuda sobrenatural en etapas anteriores. Burlan la muerte, generalmente con la ayuda de los obsequios que les proporciona el mentor. Perseo emplea un espejo mágico, un regalo de Atenea (Minerva), para acercarse a Medusa y evitar su mirada directa. Con su espada mágica cercena su cabeza y escapa a la persecución y los deseos de venganza de las otras Gorgonas por medio del casco que le diera Plutón, levantando el vuelo y llevando consigo la cabeza de Medusa ligada a la cara exterior del escudo.

En la historia de Teseo, el héroe se ha ganado el amor de Ariadna, hija del tirano Minos de Creta, durante la fase de aproximación. Ahora, cuando Teseo debe internarse en lo desconocido, las mortales profundidades del laberinto, se dirige a Ariadna en busca de ayuda. La princesa acude entonces al mentor de la historia, el gran inventor y arquitecto Dédalo, diseñador del mítico laberinto. Su mágica ayuda es de la clase más simple: un ovillo de hilo. Ariadna sostiene un extremo mientras Teseo lo enrolla dentro del laberinto. De manera que logra encontrar el camino de regreso desde la morada de la muerte gracias a su conexión con ella, en virtud de su amor, el hilo que los une.

El hilo de Ariadna

El hilo de Ariadna constituye un potente símbolo del gran poder del amor, de la conexión casi telepática que vincula a las personas que mantienen una relación sentimental intensa. En ocasiones puede tirar de usted como si se tratara de un conector físico. Guarda un cercano parentesco con «las faldas maternas» que unen incluso a los adultos con sus madres, una suerte de cables invisibles con una resistencia superior a la del acero.

El hilo de Ariadna es una banda elástica que conecta al héroe con los seres amados. Un héroe puede aventurarse en la muerte o en la locura, pero generalmente es retenido por dichos enlaces. Mi madre dice que cuando yo era niño sufrió una urgencia médica que la situó al borde de la muerte. Comenta que su espíritu abandonó su cuerpo y voló por la habitación, sintiéndose libre y listo para partir, y que sólo la visión de sus hijos consiguió devolverla a la vida. Halló una razón para seguir viviendo: cuidar de todos nosotros.

En inglés antiguo, la palabra empleada para designar un ovillo era «clew», voz de la que procede la palabra moderna «clue», pista o indicio en español. Así las cosas, una pista es un hilo que el buscador rastrea en su retorno hasta un punto central, en busca del ori-

gen, el orden o respuestas. Las madejas de hilo que conectan un corazón con otro pueden ser la pista vital que posibilita la resolución de un misterio o un conflicto.

La crisis del corazón

La odisea (el calvario) puede también ser una crisis del corazón. En la historia de un romance podría tratarse del momento de mayor intimidad, algo que deseamos y tememos con idéntico fervor. Tal vez lo que muera en este instante sea la actitud defensiva del héroe. En otra historia podría ser un momento oscuro del idilio en el que el héroe experimenta la traición o el aparente fin de la relación.

Joseph Campbell describe lo que podríamos denominar las ramificaciones románticas de la odisea, a las que dedica dos capítulos de su volumen *El poder del mito*, y que define como «El encuentro con la diosa» o «La mujer como tentación». Como asegura, «la aventura definitiva... comúnmente se representa como un matrimonio místico... la crisis en el nadir, en el cenit, o en el lugar más recóndito de la tierra, en el punto central del cosmos, en el cosmos mismo, en el tabernáculo de un templo, o en el seno de la oscuridad de la cámara más íntima del corazón». En las historias de amor, la crisis puede ser bien una escena de amor o bien la separación del ser amado. Recuerde que la palabra «crisis» procede del idioma griego y significa «separar».

En *Tras el Corazón Verde*, la crisis es a un tiempo una Odisea física y una separación de los seres amados. Joan Wilder y su compañero cambiante Jack Colton penetran en una caverna más profunda en sentido estricto donde se apoderan de la esmeralda gigantesca, *El Corazón*. Pero eso resulta demasiado fácil y pocos instantes después les sobreviene la verdadera Odisea suprema, cuando el coche en el que viajan se precipita por una cascada y deben bucear para salvar la vida. Joan Wilder desaparece bajo el agua durante varias tomas. El público asiste al esfuerzo de Jack Colton por alcanzar la orilla, y durante escasos segundos nos preguntamos si Joan habrá muerto en realidad. Esos pocos segundos bastan para que funcione la magia que caracteriza al momento culminante de la odisea. Entonces Joan aparece, afanándose por asirse a un roca situada en primer término. Que ha muerto y renacido es algo que se pone claramente de manifiesto en el diálogo. En la orilla opuesta, Colton grita aliviado «Creí que te habías ahogado». Y Joan reconoce: «Así fue».

Colton se muestra exultante al comprender que ha sobrevivido, pero ahora la crisis se centra en el plano emocional. El poco fiable Colton se encuentra en la orilla opuesta del río turbulento y tiene en su poder la codiciada joya. Se aproxima una verdadera prueba de su amor. ¿Mantendrá su promesa de encontrarse con ella en el siguiente pueblo, o simplemente huirá con *El Corazón* y romperá su corazón? ¿Sobrevivirá ella en la jungla de ese mundo especial sin su ayuda?

El matrimonio sagrado

En historias de cierto calado psicológico y emocional, la odisea puede arrastrar un momento en que se contrae una suerte de matrimonio místico con una persona, un equilibrio de fuerzas internas opuestas. Los aspectos de temor y muerte característicos de esta etapa pueden frustrar la boda: ¿Y si no funciona? ¿Y si esa parte de mí con quien camino hacia el altar me da la espalda y me abruma? Ahora bien, a pesar de estos temores, los héroes pueden admitir sus cualidades ocultas, aun sus sombras, y unirse a ellas en sagrado matrimonio. Los héroes pretenden en última instancia enfrentarse a su ánima, su alma, o a las partes más intuitivas y femeninas no reconocidas de su personalidad.

Las mujeres tal vez busquen el ánimus, los poderes masculinos de la razón, la afirmación y la reivindicación que, según la sociedad, deben ocultar. Quizá intenten recuperar el contacto con algún impulso creativo o una energía maternal que han rechazado. Llegado un momento de crisis, un héroe puede entrar en contacto con todas las facetas de su personalidad en la medida en que sus muchos yos sean llamados en masa para enfrentarse a situaciones de vida o muerte.

El equilibrio

En un matrimonio sagrado se admite que ambas partes de la personalidad poseen igual valor. Un héroe tal, en contacto con todas las herramientas que pone a su alcance su condición de ser humano, se encuentra centrado y en equilibrio, y difícilmente se le desplaza, solivianta o contraría. En palabras de Campbell, el matrimonio sagrado «representa un dominio total de la vida por parte del héroe», un matrimonio equilibrado entre el héroe y la vida misma.

Consecuentemente, la odisea puede ser una crisis en la que el hé-
se une en sagrado matrimonio con el lado masculino o femeni-
reprimido hasta entonces. Si bien puede igualmente producirse
na ruptura sagrada! Bien podría declararse abiertamente una gue-
mortal como resultado del duelo entre los lados masculino y fe-
enino.

mores que matan

mpbell aborda este conflicto destructivo en «La mujer como ten-
ción». Este título es quizá algo confuso y, como ocurre con el ya
encionado «El encuentro con la diosa», la energía liberada en este
omento puede ser masculina o femenina. La posibilidad de la odi-
ea conduce al héroe a una encrucijada de traición, abandono o de-
epción. Se trata de una crisis de fe en el terreno del amor.

Cada uno de los arquetipos presenta un lado positivo y brillante
otro negativo y oscuro. El lado oscuro del amor es la máscara del
dio, la recriminación, el atropello, la ofensa y el rechazo. Éste es el
ostro de Medea al segar la vida de sus propios hijos, es la máscara
de Medusa, la Gorgona, coronada con las venenosas serpientes de la
ergüenza y la culpa.

Una crisis puede producirse cuando un amante cambiante, de re-
pente y sin previo aviso, muestra un lado oculto, una circunstancia
que llena de amargura al héroe, que se siente traicionado y cierra las
puertas a la idea del amor. Esto constituye uno de los artefactos pre-
dilectos de Hitchcock. En *Con la muerte en los talones*, después de
una tierna historia de amor, el personaje que interpreta Cary Grant
es traicionado por Eva Marie Saint. Grant se siente abandonado por
ella en plena Odisea mediado el largometraje. La posibilidad del
amor verdadero que ella encarnaba ahora parece haberse extinguido,
un ingrediente que hace del suyo un calvario más solitario si cabe.
Recuerde el lector la famosa escena donde casi pierde la vida caño-
neado por un avión de fumigación en un inmenso maizal.

l ánima o el ánimus negativo

En ocasiones durante el viaje de nuestras vidas debemos enfren-
arnos a proyecciones negativas del ánima o el ánimus. Puede tra-
arse de una persona que nos atrae aunque no nos conviene, o

también una parte maliciosa, mezquina y bastarda de nosotros mismos que repentinamente se manifiesta como un Mr. Hyde que usurpa la personalidad del Dr. Jekyll. Una confrontación de esta laya puede suscitar una Odisea que amenaza nuestra vida en el desarrollo personal o de una relación. El héroe de *Atracción fatal* descubre que una amante esporádica podrá trocarse en una fuerza letal en caso de que la contravenga o rechace. Igualmente, un socio ideal puede transformarse en el Estrangulador de Boston o un padre amoroso en un asesino, como sucede en la cinta *El resplandor* (*The Shining*). Las pérfidas madrastras y las reinas de los cuentos de los hermanos Grimm eran, en sus versiones más genuinas y originales, madres cuyo amor degeneraba hasta convertirse en un sentimiento mortal.

Los psicópatas

Uno de los usos más perturbadores y subversivos de la odisea suprema es el que puede observarse en la famosa película de Hitchcock *Psicosis* (*Psycho*). El genial director induce al público para que inicialmente se identifique con y sienta simpatía por Marion (Janet Leigh), aun cuando es una malversadora en fuga. A lo largo de la primera mitad del segundo acto, no hay nadie más con quien pueda identificarse el espectador, salvo el empapado hostelero Norman Bates (Anthony Perkins); pero nadie entre el público desea identificarse con él, es un tipo muy raro. En cualquier film convencional, el héroe siempre sobrevive a la odisea, y vive para ver con sus propios ojos la derrota del villano en el clímax. Es inimaginable que una estrella de la envergadura de Janet Leigh, una heroína inmortal de la gran pantalla, sea sacrificada apenas llegados a la mitad de la historia. Pero Hitchcock hace lo impensable y mata a nuestra heroína prematuramente. Esta Odisea supone por tanto el final para el héroe. Sin indulto, sin resurrección, sin caída de telón ni saludo final entre vítores para Marion.

El efecto es harto impactante. Sentimos extrañeza y, como si fuésemos un fantasma incorpóreo, nos sentimos huérfanos y flotamos sobre la pantalla mientras contemplamos cómo se escurre la sangre de Marion por el desagüe. ¿Con quién nos identificamos entonces? ¿Quién seremos? En breve la opción será clara: Hitchcock sólo nos ofrece una posibilidad, que no es sino el extraño y siniestro Norman. Con reticencia nos adentramos en la mente de Norman, vemos la

istoria a través de sus ojos, e incluso empezamos a percibirlo como uestro nuevo héroe. Es de suponer que primeramente debemos ensar que Norman está cubriendo a su desquiciada madre, pero osteriormente descubrimos que el propio Norman es el asesino. lemos avanzado por la trama en la piel de un psicópata, identificaos con su maquiavélico cerebro. Sólo un maestro como Hitchcock s capaz de proponer semejante desafío a las reglas que gobiernan a os héroes, la muerte y la odisea (o el calvario).

l enfrentamiento con el mayor temor

a odisea puede definirse como el momento en que el héroe se enrenta a su mayor temor. Para la mayoría de las personas es la muerte. Pero en muchas historias se trata sencillamente de aquello que más eme el protagonista: afrontar una fobia, retar a un rival, o esbozar una ormenta o una crisis política. Inevitablemente, Indiana Jones debe nfrentarse cara a cara con su mayor miedo: las serpientes.

De los muchos miedos que enfrentan los héroes, todo apunta a que el mayor poder dramático deriva del temor a enfrentarse con un padre o una figura autoritaria. La escena familiar constituye el núcleo del drama más serio, y la confrontación con la figura paterna bien puede proporcionar una potente Odisea.

El enfrentamiento con un progenitor

En *Río Rojo*, el personaje que interpreta Montgomery Clift, Matthew Garth, se enfrenta a su mayor temor mediada la historia cuando trata de arrebatar el control del arreo de diez mil cabezas de ganado a su padre adoptivo, Tom Dunston (John Wayne), quien recientemente se ha convertido en una sombra formidable. Dunston inició el relato ejerciendo las funciones de héroe y mentor, pero sustituyó esas máscaras por la del tirano durante la fase de la aproximación. Se ha transformado en un dios demente, herido, ebrio y cruel: un padre abusivo con sus hombres, que lleva el deber más allá de todos los límites razonables. Cuando Matt desafía a su mentor y modelo de conducta, se está enfrentando a su mayor temor en el meollo de su propia Odisea.

Dunston proclama que jugará a ser dios y colgará a todos aquéllos que osen quebrantar las leyes que rigen su pequeño mundo.

Matt se enfrenta a él arriesgándose a morir acribillado. Dunston, el señor de la muerte que se incorpora desde su trono, desenfunda con la intención de matarlo. Con todo, los aliados de Matt, ganados para su causa durante la etapa de la puesta a prueba, entran en escena y revientan el arma que empuña Dunston. El poder de Matt en su papel de héroe es ahora tal que no necesita mover un solo dedo contra su adversario. Su sola voluntad basta para derrotar a la muerte. De hecho, destrona a Dunston y se proclama rey de la expedición para el traslado del ganado, siendo así que su padre se queda con una triste cantimplora y un caballo. En historias como ésta, el enfrentamiento con el mayor temor se describe como el alzamiento de un joven frente a la generación que le precede.

La juventud frente a la madurez

El reto de los jóvenes a la generación anterior es un drama que no entiende de épocas, de suerte que la odisea suprema que supone la rebeldía de un joven ante las prohibiciones de un padre es un asunto tan antiguo y fructífero como las historias de Adán y Eva, Edipo o el rey Lear. Este conflicto sin edad proporciona gran parte del poder que detenta la escritura dramática. La obra teatral *En el estanque dorado* (*On Golden Pond*) describe el frenético esfuerzo de una hija por complacer a su padre, de manera que la odisea se nutre de la confrontación con el padre, así como de la experimentación por parte del éste de su propia mortalidad.

Este drama generacional en ocasiones se representa a escala mundial. Así, los estudiantes chinos disidentes que tomaron la plaza de Tiananmen e impidieron el paso de los tanques con sus cuerpos no estaban sino desafiando el estatus quo impuesto por sus padres y sus abuelos.

En los cuentos populares y de hadas, las luchas con lobos y brujas pueden constituir distintas maneras de expresar los conflictos con los progenitores. Las brujas encarnan el lado más oscuro de las madres, toda vez que los ogros, los lobos o los gigantes son lo mismo respecto de los padres. Los dragones y otros monstruos pueden ser sombras de un progenitor o de una generación entera que ha ejercido su autoridad durante demasiado tiempo. Campbell se refirió al dragón como un símbolo occidental del tirano que tanto ha constreñido a su reino o su familia que ha exprimido hasta su última gota de vida, quedando pues inerte.

El conflicto entre la juventud y la madurez puede expresarse internamente así como en batallas externas libradas entre padres e hijos. El abrasador combate que enciende la odisea puede ser una lucha interior entre una estructura de personalidad vieja, cómoda y bien defendida y una nueva más débil, todavía en formación, pero ansiosa por manifestarse. Aunque el nuevo yo no podrá ver la luz antes de que muera el antiguo o, al menos, antes de que se aparte y ceda su espacio durante la etapa central.

Rara vez la odisea puede ser una buena ocasión para sanar las heridas profundas abiertas entre un padre y un hijo, si bien no puede descartarse. Campbell denomina esta posibilidad «La reconciliación con el padre». A veces un héroe, al sobrevivir a un calvario o atreverse a desafiar la autoridad de la figura paterna, conseguirá saldar su deuda con el progenitor y ganar así su aprobación, resolviendo a la sazón los posibles conflictos que los separan.

La muerte del ego

En la mitología la odisea significa la muerte del ego. El héroe es ahora parte integrante del cosmos, significa la muerte para la vieja y limitada visión de las cosas y el renacer a una nueva conciencia de las relaciones. Las viejas fronteras y limitaciones del yo se han trascendido o han sido aniquiladas. En algún sentido el héroe se ha convertido en un dios con la divina habilidad de sobrevolar los límites normales de la muerte para así contemplar la más amplia visión de la conexión existente entre todas las cosas. Los griegos lo llamaron un momento de **apoteosis**, un paso por encima del entusiasmo donde simple y llanamente albergamos a dios en nuestro interior. En un estado apoteósico *somos* el dios, de suerte que probar la muerte nos permite tomar asiento en el trono de Dios temporalmente.

El héroe que se enfrenta a una Odisea ha desplazado su centro desde el ego al yo, su parte más divina. También podemos asistir a un movimiento del yo hacia el grupo, al aceptar el héroe una responsabilidad mayor, superior al cuidado de sí mismo. Un héroe arriesga su vida por el bien de un colectivo y de la vida misma, y de este modo se gana el derecho a ser considerado «un héroe».

El mago de Oz

Dorita y sus amigos, atrapados por la bruja malvada y sus huestes de guardianes del umbral, se enfrentan ahora a la odisea suprema. La bruja ha enfurecido por su penetración en la caverna más profunda y por haber robado su mayor tesoro, las zapatillas rojas. Desciende sobre el cuarteto y amenaza con matarlos uno a uno, reservando a Dorita para el final.

La amenaza de muerte revela claramente cuán altas están las apuestas. El público sabe que va a librarse una encarnizada batalla entre las fuerzas de la vida y la muerte.

La bruja empieza por el Espantapájaros. Enciende el palo de su escoba y lo utiliza a modo de antorcha con la que prenderle fuego. La paja prende y el Espantapájaros llamea, todo parece perdido. Los niños del público creen que el Espantapájaros ha sucumbido y conjuntamente sienten el horror de la muerte.

Dorita actúa por instinto y hace lo único que puede discurrir para salvar a su desdichado amigo: agarra un cubo de agua y lo vacía sobre el Espantapájaros. Sofoca las llamas al tiempo que empapa a la bruja. Dorita no pretendía matar a su enemiga, la bruja, ni tan siquiera sospechaba que el agua podía fundirla, pero lo cierto es que ha acabado con ella. La muerte rondaba sobre ellos, y Dorita no hizo sino desviarla de su objetivo y dirigirla hacia otra víctima.

Aunque la bruja no desaparece tan súbita y fácilmente. La suya es una muerte prolongada, patética y agonizante. «¡Oh, mi maldad hermosa! ¡Qué mundo éste, qué mundo!» Cuando finalmente perece lamentamos su desaparición, ya que verdaderamente hemos probado el sabor de la muerte.

Nuestros héroes se han enfrentado cara a cara con la muerte y han vivido para contarlo. Tras un instante de aturdimiento, les invade un júbilo indecible, y se apresuran a recoger los frutos de su victoria sobre la muerte en la nueva etapa que se despliega seguidamente ante sus ojos: la recompensa (o apoderarse de la espada).

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cuál es la odisea (o el calvario) en *El silencio de los corderos*? ¿En *El príncipe de las mareas* (*The Prince of Tides*)? ¿En *Pretty Woman*?
2. ¿Cuál es la odisea (o el calvario) de su propia historia? ¿Acaso su historia tiene un verdadero villano? ¿O se trata simplemente de un antagonista?
3. ¿En qué medida y de qué manera es el antagonista o villano de su historia la sombra del propio héroe?
4. ¿Acaso el poder del villano se canaliza por medio de socios, esbirros o secuaces?
5. ¿Puede el villano ser también un embaucador o una figura cambiante? ¿Qué otros arquetipos podría manifestar el villano?
6. ¿De qué manera se enfrenta su héroe a la muerte en el transcurso de la odisea? ¿Cuál es el mayor temor del héroe?

Novena etapa: La recompensa

Llegamos, lo vimos y le dimos una patada en el trasero.
(De *Los cazafantasmas* [*Ghostbusters*], guión de Dan Aykroyd y Harold Ramis)

Una vez pasada la crisis de la odisea, los héroes experimentan las consecuencias de haber sobrevivido a la muerte. Muerto o derrotado el dragón que moraba en la caverna más profunda, se apoderan de la espada de la victoria y reivindican su **recompensa**. Puede que el triunfo sea efímero, pero de momento saborean sus mieles.

Nosotros los buscadores nos miramos mutuamente con una amplia sonrisa. Nos hemos ganado el derecho a ser llamados héroes. *Por el bien de la tribu, plantamos cara a la muerte, llegamos a probar su sabor y, a pesar de ello, seguimos con vida. De las profundidades del terror ascendimos súbitamente a la victoria. Es hora de llenar nuestras barrigas vacías y de alzar la voz alrededor de la hoguera para cantar nuestras hazañas. Las viejas heridas y los agravios están olvidados. La historia de nuestro viaje está empezando a gestarse.*

Te separas del resto, envuelto en una extraña calma. Las sombras danzantes te recuerdan a aquéllos que no lo lograron y caes en la cuenta. Eres diferente. Has cambiado. Una parte de ti ha muerto y en su lugar ha nacido un ser nuevo. El mundo jamás volverá a ser el mismo y tú tampoco. Esto también forma parte de la recompensa por haberte enfrentado a la muerte.

Encontrarse con la muerte es un hecho relevante que, como tal, conlleva importantes consecuencias. Siempre habrá un tiempo en el que el héroe será reconocido o recompensado por haber sobrevivido a la muerte o a un odisea suprema. La experiencia de vivir una crisis genera un sinfín de nuevas posibilidades, y la recompensa, consecuencia directa de la odisea, presenta muchas formas y funciones.

La celebración

Una vez que los cazadores han sobrevivido a la muerte e interrumpen su juego, es natural que quieran celebrarlo. Han gastado toda su energía en la contienda y necesitan reponerla. Es muy posible que los héroes celebren el equivalente a una fiesta o una barbacoa en esta etapa, en la que se prepararán y consumirán los frutos de la victoria. Los héroes de la *Odisea* siempre ofrecían un sacrificio y organizaban un banquete para agradecer y celebrar el hecho de haber sobrevivido a algún peligro en alta mar. Se necesitan fuerzas para regresar al mundo de las alturas, de modo que hay que tomarse un tiempo de descanso para recuperarse y repostar energías. En *Bailando con lobos*, después de la caza del búfalo (la odisea suprema) Dunbar y la tribu lo celebran con un festín y comen la carne de este animal. Aquí, la recompensa que recibe el héroe por haber salvado a un joven de la muerte no es otra que lograr ser aceptado por los lakota.

Escenas alrededor de una hoguera

Llegados a este punto, muchas historias tienen una escena que se desarrolla alrededor de una hoguera. En ellas, el héroe y sus compañeros se reúnen alrededor de una fogata o su equivalente para revivir los más recientes acontecimientos. Ello da pie, asimismo, a hacer bromas y a vanagloriarse de las propias hazañas. Es un muy comprensible desahogo por haber vencido a la muerte. Cazadores y pescadores, pilotos y navegantes, soldados y exploradores, todos ellos exageran por igual sus logros. Así, en la barbacoa de *Bailando con lobos*, Dunbar se ve obligado a relatar varias veces la historia de la caza del búfalo.

Pero también es posible que en torno al fuego surjan conflictos y peleas por el botín. De ese mismo modo, Dunbar se ve envuelto en una discusión por causa de su sombrero, que fue recogido por un guerrero sioux después de que el héroe lo perdiera durante la cacería.

La escena en torno a una hoguera puede también erigirse en una estupenda oportunidad para dar rienda suelta a la reminiscencia o a la nostalgia. Después de haber cruzado el abismo entre la vida y la muerte, nada vuelve a ser igual. A veces, los héroes vuelven la vista al pasado y recuerdan en voz alta las circunstancias que los llevaron adonde están. Puede ser que un héroe solitario se refiera a los acon-

tecimientos o las personas que más le han influido en la vida o al código no escrito que rige su existencia.

Este tipo de escenas cumplen varias funciones relevantes para el público. Permiten un respiro después de una batalla o una odisea llenas de tensión. En ellas, los personajes rebobinan la historia para ponernos en antecedentes y dejarnos entrever su punto de vista y sus sentimientos. En *Río Rojo*, Matthew Garth narra la trama de nuevo para una recién llegada a la historia, Tess (Joanne Dru), en una escena que se desarrolla alrededor del fuego. Así, el héroe nos revela sus sentimientos por su padre adoptivo y permite al espectador tener cierta perspectiva sobre tan compleja y épica historia.

En ese tranquilo momento de reflexión e intimidad alcanzamos a conocer mejor a los personajes. Un ejemplo memorable es la escena de la película *Tiburón* en la que el personaje interpretado por Robert Shaw, Quint, cuenta sus horribles experiencias vividas con tiburones en el Pacífico durante la II Guerra Mundial. Los hombres comparan sus cicatrices y cantan una canción de taberna. Es una escena que sirve para «establecer contacto», construida sobre la intimidad que nace del hecho de haber sobrevivido juntos a una odisea.

Escenas de amor

Otra de las posibles funciones de una odisea suprema es la de dar paso y preparar el terreno para una escena de amor. Los héroes no son considerados realmente como tales si no han superado una crisis. Antes de ese momento serán unos meros aspirantes a héroes. Por esta razón no son dignos ser amados hasta que hayan logrado demostrar su disposición al sacrificio. Sólo llegados a ese punto, un héroe verdadero se merece una escena de amor o una suerte de «matrimonio sagrado». La escena de la hoguera en *Río Rojo* descrita anteriormente es también una escena de amor muy lograda.

En la película de tensión *Arabesco*, Gregory Peck y Sophia Loren, tras lograr sobrevivir juntos a una odisea, se unen en una escena de amor. Ella es una desconcertante figura cambiante que no ha parado de mentirle. Sin embargo, él es capaz de entrever la esencia bondadosa del corazón de la mujer, y ahora confía en ella.

El romántico vals de *La bella y la bestia* constituye la mejor recompensa por haber sobrevivido a una odisea con los habitantes de la ciudad, así como la recompensa de la bella por haber sabido ver más allá de la monstruosa apariencia de la bestia.

La toma de posesión

Uno de los aspectos esenciales de este paso es que el héroe logra tomar posesión de lo que estaba buscando, fuera lo que fuera. Los cazadores de tesoros encuentran el oro, los espías arrebatan secretos, los piratas saquean los barcos capturados, un héroe vacilante recupera el respeto por sí mismo, un esclavo se hace con el control de su propio destino. Esto no es más que una especie de transacción: el héroe arriesga su vida o la pierde y recibe algo a cambio. El dios escandinavo Odín, en su suprema odisea, pierde un ojo y pende del Árbol del Mundo durante nueve días y nueve noches. Su recompensa es el don de la omnisciencia y la habilidad de leer e interpretar las runas sagradas.

Apoderarse de la espada

Entre otras razones, si titulé esta unidad del viaje como «**Apoderarse de la espada**» es porque el héroe a estas alturas de la historia es muy frecuente que actúe y se apodere violentamente de lo que estaba buscando en el mundo especial. A veces se trata de la recompensa del amor. Pero mucho más a menudo el protagonista se hace con un tesoro, aunque sea robándolo, como James Bond con el Lector, un dispositivo de traducción ruso, en la película *Desde Rusia con amor* (*From Russia with Love*).

Un momento de toma de posesión se da tras la crisis de muerte y renacimiento en *King Kong*. El monstruoso simio sufre una transformación durante la etapa de aproximación. Pasa de ser el secuestrador de Fay Wray a convertirse en su protector, y llega incluso a luchar contra un tiranosaurio camino de su caverna más profunda. Cuando por fin supera la odisea suprema, al defender a la mujer en una batalla a muerte contra una serpiente gigante, se convierte en un héroe con todos los honores. Ahora es el momento de tomar posesión de su recompensa. Como todos los héroes, se hace con la chica.

En una tierna pero erótica escena, saca a la mujer al «balcón» de su caverna y la examina, acunada en la enorme palma de su mano. La va desnudando, lentamente, mientras huele su perfume con curiosidad. Luego le hace cosquillas con los dedos. La escena de amor, que finalmente se ve interrumpida por la amenaza de un dinosaurio, era realmente un momento de recompensa, un premio por haberse enfrentado a la muerte sin vacilar durante la crisis.

La idea del protagonista apoderándose de la espada es una rememoración de viejas historias legendarias cuyos héroes combatían contra dragones y les arrebataban sus tesoros. Entre las cosas de valor ganadas podía encontrarse una espada mágica, quizás la espada del padre del héroe, rota o sustraída por el dragón en batallas pretéritas. La imagen de la espada, tal y como aparece retratada en el palo correspondiente de la baraja del tarot, es un símbolo de la voluntad del héroe, forjada con fuego y enfriada en sangre, rota y reparada a golpes de martillo, endurecida, afilada y dirigida a un punto concreto como el sable de luz de *La guerra de las galaxias*.

Pero una espada es sólo una imagen entre muchas de todas aquellas cosas de las que el héroe se apodera en esta fase del viaje. El término que Campbell elige para definirlo es «el beneficio definitivo». Otro concepto de este tipo es el Santo Grial, un objeto arcano y misterioso, símbolo de todas las cosas inalcanzables del alma, que buscan sin cesar héroes y caballeros. En otra historia, el tesoro puede ser una rosa o una joya. El astuto rey mono de las leyendas chinas busca los sagrados Sutras budistas que han sido robados del Tíbet.

El robo del elixir

Algunos héroes adquieren el tesoro pagando con sus propias vidas o con su disposición a arriesgarla. Pero los hay que simplemente roban el objeto mágico en el corazón de la historia. Y es que no siempre se recibe el premio sin más, aunque se haya pagado por él o uno lo ha ganado por méritos propios. Hay que tomarlo por la fuerza. Campbell denomina este motivo «el robo del elixir».

Un **elixir** es un medio, un vehículo o un remedio utilizado en medicina. Puede tratarse de un líquido o un polvo dulce e inofensivo al que se le añade una substancia medicinal. Administrado solo o mezclado con otro elemento químico inocuo puede llegar a tener resultados, lo que se conoce como el efecto *placebo*. Diversos estudios han mostrado que muchas personas experimentan una mejoría de sus dolencias con la administración de un placebo o sustancia sin valor medicinal, aun a sabiendas de que se trata de una pastilla de azúcar, lo que da testimonio del poder de sugestión.

Un elixir puede ser también una medicina que lo cura todo, una substancia mágica que devuelve la vida. En la alquimia, el elixir constituye uno de los pasos necesarios hacia la obtención de la pie-

dra filosofal, que puede transformar los metales, crear la vida y vencer a la muerte. Esta habilidad para escapar a las fuerzas de la muerte es el elixir real que persiguen y tanto anhelan muchos héroes.

Éstos a menudo se ven obligados a robar el elixir, pues contiene el secreto de la vida y de la muerte, lo que hace de él un elemento valiosísimo, de suerte que quien lo posee no está dispuesto a entregarlo fácilmente. A veces, los héroes se convierten incluso en embaucadores o en ladrones para hacerse con el tesoro, como Prometeo cuando arrebató el fuego a los dioses para entregárselo a la humanidad, o como Adán y Eva cuando comieron del fruto prohibido. Es posible que el robo llegue a embriagar al héroe durante algún tiempo, pero tarde o temprano tendrá que pagar un alto precio por su osadía.

La iniciación

Los héroes aparecen tras sus odiseas para recibir el reconocimiento de seres especiales y diferentes, seres pertenecientes a la selecta elite que ha logrado superar a la muerte. Los inmortales de la antigua Grecia eran un club muy exclusivo. Sólo los dioses y unos pocos humanos se vieron exentos de la muerte, sólo los humanos que habían hecho algo remarcable o que agradara especialmente a los dioses se ganaban el reconocimiento de Zeus. Entre ellos destacan Hércules, Andrómeda y Esculapio.

Los ascensos en el campo de batalla y el estatus de caballero eran medios para reconocer que los héroes habían superado una odisea, consiguiendo así formar parte del reducido grupo de supervivientes de elite. El nombre general que Joseph Campbell asigna a lo que nosotros denominamos segundo acto es el de «iniciación», o sea, un nuevo comienzo en un nuevo rango. El héroe, después de encararse con la muerte, emerge transformado en una nueva criatura. Una mujer que ha cruzado por el peligroso territorio de alumbrar un niño pertenece a otro orden de seres. Ha sido iniciada en la compañía de la maternidad, una selecta hermandad exclusivamente femenina.

Iniciarse en sociedades, hermandades o fraternidades secretas significa compartir ciertos secretos que jamás y bajo ningún concepto pueden ser revelados. Significa, además, que hay que pasar pruebas y demostrar así los propios méritos. Puede que tras someterse a una odisea ritual de la vida y la muerte, el candidato reciba un nuevo nombre y un nuevo rango para dar a entender que es un ser que ha nacido de nuevo.

Nuevas percepciones

Los héroes pueden descubrir que sobrevivir a la muerte otorga nueva energía y mejores percepciones. En el capítulo anterior hablamos sobre la habilidad de la muerte para agudizar la perspicacia en la percepción de la vida. Esto se recoge perfectamente en el cuento nórdico de Sigfrido, el exterminador de dragones. La odisea suprema de Sigfrido consiste en engañar a un dragón llamado *Fafnir*. Durante la lucha, una gota de sangre de la bestia cae en la lengua de Sigfrido, quien de esa forma llega a probar realmente el sabor de la muerte. Ello le hace merecedor de nuevos poderes de percepción. Ahora será capaz de entender el lenguaje de las aves. Dos de ellas lo previenen de que su mentor, el enano Regin, planea matarlo. Así, gracias a sus nuevos poderes recibidos como recompensa por haber superado la muerte, logra sobrevivir una vez más. Los nuevos conocimientos adquiridos por el héroe pueden concentrarse también en la espada que empuña.

La perspicacia para descubrir engaños

Un héroe también puede recibir a modo de recompensa la facultad de la perspicacia, la intuición o la capacidad de desvelar un misterio. Es posible que logre ver algo engañoso u oculto. Cuando tenga que relacionarse con una figura cambiante será capaz de descubrir sus disfraces y vislumbrar la auténtica realidad en todo momento. El hecho de apoderarse de la espada puede simbolizar un momento de iluminación.

La clarividencia

Después de haber superado la muerte, un héroe puede recibir el don de la clarividencia o de la telepatía, compartiendo así los poderes de los dioses inmortales. *Clarividencia* o *lucidez*, como la propia palabra indica, no significa otra cosa que «ver con claridad meridiana». El héroe que se ha enfrentado a la muerte tiene mayores facultades para comprender las relaciones que se dan entre las cosas, tiene más intuición. En *Arabesco*, tras una escena de amor entre Gregory Peck y Sophia Loren, los amantes tratan de desvelar las claves secretas de un antiguo jeroglífico. De pronto, Peck, con una habilidad recién adquirida, repara en que los espías no buscan un código en el pedazo de papel, sino un microfilm. El hecho de haber vencido a la muerte lo hace merece-

dor del poder de la percepción y la clarividencia. Esta revelación es tan significativa que da paso al tercer acto de la película.

La conciencia de sí mismo

La penetración psicológica y la perspicacia son a veces de naturaleza interna y espiritual. En estos casos, puede ser que el héroe llegue a adquirir verdadera **conciencia de sí mismo** tras haber embaucado a la muerte. De esta forma, descubre quién es él en realidad, cuál su lugar en el mundo y su papel en los acontecimientos. El héroe reconoce asimismo las ocasiones en las que ha sido necio o testarudo. El velo cae de sus ojos y los espejismos de su existencia son sustituidos por la claridad y la verdad desnudas. Quizás no se prolongue esta situación, pero durante un tiempo el héroe se verá a sí mismo con total lucidez.

La epifanía

Los demás también serán capaces de ver con más claridad al héroe; percibirán en las señales del cambio derivadas de su comportamiento que ha renacido y ahora participa de la inmortalidad divina. La fiesta de la Epifanía, que la iglesia católica celebra el 6 de enero, conmemora el momento en el que los tres ancianos y sabios magos de Oriente descubrieron la divinidad de Cristo. Una de las recompensas que derivan de sobrevivir a la muerte es que los demás también son capaces de percibir y apreciar que el héroe ha cambiado. Los jóvenes que regresan de la guerra o de una odisea que les ha servido de entrenamiento básico muestran un aspecto diferente —son más maduros, poseen una mayor autoconfianza y más seriedad, son merecedores de un mayor respeto—. El proceso de la experiencia de la divinidad presenta varias etapas: el entusiasmo inicial al ser visitado por un dios, la apoteosis de convertirse en un dios y, finalmente, la epifanía de ser reconocido como tal.

El propio héroe puede experimentar la epifanía. Tras una vivencia de la odisea suprema puede darse cuenta repentinamente de que es el hijo de un dios o de un rey, un elegido entre muchos que cuenta con poderes especiales. La epifanía es un momento de toma de conciencia en el que el héroe descubre que es un ser divino o sagrado, en comunión con todas las cosas.

James Joyce amplió el concepto de la palabra *epifanía* al emplearla para significar la «percepción súbita de la esencia de las cosas, la

visión del núcleo de una persona, idea o cosa». A veces los héroes experimentan un conocimiento similar y repentino de la naturaleza de las cosas tras superar una odisea. Sobrevivir a la muerte da sentido a la vida y afina la percepción.

Distorsiones

En otras historias, la conquista de la muerte puede conducir a una cierta distorsión de la percepción. En ocasiones, los héroes llegan a sufrir un aumento del ego. En otras palabras, el éxito se les sube a la cabeza y se vuelven altaneros, engreídos y arrogantes. Quizás lleguen incluso a abusar de los poderes y privilegios recibidos por su condición de héroe renacido. Su autoestima crece con desmesura y distorsiona la percepción que tienen de su propio valor.

También suele ocurrir que los héroes son tentados por la propia muerte o el mal que tenían que combatir. Los soldados que luchan por preservar la civilización suelen caer en la barbarie de la guerra. Los policías o detectives que persiguen a los malhechores cruzan en ocasiones la frontera y utilizan medios ilegales o inmorales, siendo su condición peor que la de los propios criminales. Los héroes pueden penetrar en el universo mental de sus enemigos y quedarse enganchados en él, atrapados, como en el caso del detective de *Hunter* (*Manhunter*), quien arriesgó su alma para penetrar en la mente enferma de un psicópata asesino. La sangre y el asesinato son fuerzas poderosas y pueden embriagar, incluso envenenar a un héroe. Peter O'Toole en su papel de Lawrence de Arabia nos muestra la figura de un hombre que después de superar la odisea de la batalla de Aqdaba, descubre con horror que disfruta matando.

Otro error que los héroes pueden cometer llegados a este punto es simplemente subestimar lo que significa la odisea suprema. Alguien que ha sido duramente golpeado por el mazo de los cambios puede reaccionar negando lo sucedido. La negación tras un encuentro con la muerte es uno de los estadios del dolor y de la recuperación descritos por la doctora Elisabeth Kubler-Ross. La cólera es otra etapa del proceso de reacción. Los héroes pueden necesitar desahogarse un poco después de la odisea, y muestran legítimamente su resentimiento por haber sido los elegidos para enfrentarse a la muerte.

Los héroes pueden también sobreestimar su propia importancia y valor después de un duelo con la muerte. Pero es posible que descubran muy pronto que si la primera vez salieron airosos del trance

visión del núcleo de una persona, idea o cosa». A veces los héroes experimentan un conocimiento similar y repentino de la naturaleza de las cosas tras superar una odisea. Sobrevivir a la muerte da sentido a la vida y afina la percepción.

Distorsiones

En otras historias, la conquista de la muerte puede conducir a una cierta distorsión de la percepción. En ocasiones, los héroes llegan a sufrir un aumento del ego. En otras palabras, el éxito se les sube a la cabeza y se vuelven altaneros, engreídos y arrogantes. Quizás lleguen incluso a abusar de los poderes y privilegios recibidos por su condición de héroe renacido. Su autoestima crece con desmesura y distorsiona la percepción que tienen de su propio valor.

También suele ocurrir que los héroes son tentados por la propia muerte o el mal que tenían que combatir. Los soldados que luchan por preservar la civilización suelen caer en la barbarie de la guerra. Los policías o detectives que persiguen a los malhechores cruzan en ocasiones la frontera y utilizan medios ilegales o inmorales, siendo su condición peor que la de los propios criminales. Los héroes pueden penetrar en el universo mental de sus enemigos y quedarse enganchados en él, atrapados, como en el caso del detective de *Hunter* (*Manhunter*), quien arriesgó su alma para penetrar en la mente enferma de un psicópata asesino. La sangre y el asesinato son fuerzas poderosas y pueden embriagar, incluso envenenar a un héroe. Peter O'Toole en su papel de Lawrence de Arabia nos muestra la figura de un hombre que después de superar la odisea de la batalla de Aqdaba, descubre con horror que disfruta matando.

Otro error que los héroes pueden cometer llegados a este punto es simplemente subestimar lo que significa la odisea suprema. Alguien que ha sido duramente golpeado por el mazo de los cambios puede reaccionar negando lo sucedido. La negación tras un encuentro con la muerte es uno de los estadios del dolor y de la recuperación descritos por la doctora Elisabeth Kubler-Ross. La cólera es otra etapa del proceso de reacción. Los héroes pueden necesitar desahogarse un poco después de la odisea, y muestran legítimamente su resentimiento por haber sido los elegidos para enfrentarse a la muerte.

Los héroes pueden también sobreestimar su propia importancia y valor después de un duelo con la muerte. Pero es posible que descubran muy pronto que si la primera vez salieron airosos del trance

fue por una mera cuestión de suerte, y que habrá otros encuentros con el peligro que les mostrarán sus propios límites.

El mago de Oz

La consecuencia inmediata de la odisea en El mago de Oz *es un acto de apoderamiento. En lugar de una espada, Dorita toma el palo de escoba quemado de la bruja malvada. La verdad es que la muchacha es demasiado educada como para apropiarse de él. Por eso se lo pide de muy buenos modos a los temibles guardias que, de hinojos, le muestran su lealtad. Dorita tiene muy buenas razones para temer que puedan volverse en su contra tras la muerte de la bruja. Pero en realidad los guardias se alegran de la muerte de ésta, ya que así se ven libres de su terrible esclavitud. Otra recompensa harto frecuente por sobrevivir a la muerte es que los guardianes del umbral se pongan totalmente del lado de la heroína. Por eso le entregan de buena gana el palo de escoba.*

Dorita y sus compañeros regresan rápidamente a la sala del trono del mago donde ella deposita la escoba ante la feroz cabeza flotante. La muchacha ha cumplido su pacto con el mago y ha llevado a cabo una tarea que parecía imposible. Ahora, junto a sus amigos, reclama la recompensa. Pero, para su sorpresa, el mago se resiste a pagar. Furioso discute con ellos. Es una figura de personalidad anquilosada que se niega al cambio, como un padre que sabe que tiene que ceder ante su vástago ya crecido, pero que se resiste a dejarlo marchar y presta una última pelea.

Es entonces cuando el pequeño perro Totó *cumple su papel en la película. Con su curiosidad e intuición naturales causó problemas a Dorita al comienzo de la historia, al escarbar en el macizo de flores de la señora Gulch. Ahora resulta ser su salvación. Cuando* Totó *comienza a olfatear detrás del trono, descubre un inofensivo anciano escondido tras una cortina que controla la monstruosa ilusión del grandioso y topoderoso personaje de Oz. Este hombre y no la vociferante cabeza es en realidad el mago de Oz.*

Aquí encontramos un característico momento en el que el héroe tiene una percepción. La protagonista se da cuenta, a través de los ojos del intuitivo y curioso Totó, *que tras la ilusión de un ser poderoso se oculta solamente un ser humano, con emociones también humanas y, por tanto, un ser tangible, vulnerable. (Esta escena*

siempre me ha parecido una metáfora del mundo de Hollywood, que se afana en infundir respeto y mostrase imponente, pero que al fin y al cabo está compuesto por gente corriente cargada con sus miedos y sus defectos.)

Al principio, el mago se confiesa incapaz de ayudarles pero finalmente proporciona los elixires a los amigos de Dorita: un diploma para el Espantapájaros, una medalla al coraje para el León y un corazón para el Hombre de hojalata. Hay un tono de sátira en esta escena. Parece dar a entender que los elixires no son más que placebos, símbolos carentes de significado que los seres humanos intercambian entre sí. Muchas personas con títulos, medallas o certificados no han hecho nada en absoluto para ganárselos. Aquéllos que no se hayan enfrentado a la muerte y la hayan sobrevivido pueden tomar el elixir, pero éste no les servirá de nada. El verdadero y único elixir que funciona como una panacea es el de la conquista del cambio interior, si bien la escena muestra la importancia de lograr asimismo el reconocimiento externo. Como si fuera una especie de sucedáneo del padre para muchos de ellos, el mago les concede el beneficio definitivo de la aprobación paterna, recompensa que muy poca gente obtiene. Ellos tienen corazón, cerebro y valor, y aunque siempre fue así, los objetos físicos sirven para recordárselo.

Finalmente, el mago se vuelve hacia Dorita y le dice que desgraciadamente no puede hacer nada por ella. Él mismo llegó a Oz a bordo de un globo desde el Estado de Nebraska, e ignora cómo volver a casa. Y es que el mago tiene razón. Sólo Dorita puede concederse a sí misma la oportunidad de volver a casa, es decir, de aceptarse a sí misma, de ser feliz con lo que es. A pesar de ello, el mago decide intentarlo y encarga a los ciudadanos de Oz la construcción de un gran globo de aire caliente. Todos los héroes de esta historia han alcanzado sus objetivos, excepto Dorita, que no obtendrá el escurridizo premio del regreso al hogar hasta el tercer acto.

Afrontar la muerte tiene consecuencias que cambiarán la vida de los héroes, y éstos empezarán a experimentarlas en el preciso instante en que se apoderen de la espada. Sin embargo, tras gozar plenamente del momento de la recompensa, es menester volver a la búsqueda. Quedan más odiseas por delante y es hora de recoger los bártulos y afrontarlas, algo que acontecerá en la siguiente etapa del viaje del héroe: el camino de regreso.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cuál es equivalente moderno de la escena alrededor de la hoguera en las películas *Thelma y Louise*, *Sister Act, una monja de cuidado* y *Ghost*?
2. ¿Qué es lo que aprende el héroe de su historia al observar la muerte de cerca? ¿Y al causar la muerte de alguien? ¿Y al sentirla en sus propias carnes?
3. ¿De qué se apodera el héroe de su historia tras encarar la muerte y sus miedos más profundos? ¿Cuál es el resultado, la consecuencia del mayor suceso del segundo acto? ¿Han adquirido los héroes alguna cualidad negativa de la sombra o del villano?
4. ¿La historia cambia de dirección una vez que se ha llegado a este punto? ¿Aparece un nuevo objetivo o plan en la fase de recompensa?
5. ¿La odisea de su historia proporciona la oportunidad de incluir una historia de amor?
6. ¿Sus héroes son conscientes del cambio que han experimentado? ¿Se produce algún examen del propio yo, alguna nueva revelación en el ámbito de la conciencia personal? ¿Han aprendido los héroes a aceptar y controlar los defectos de su carácter?

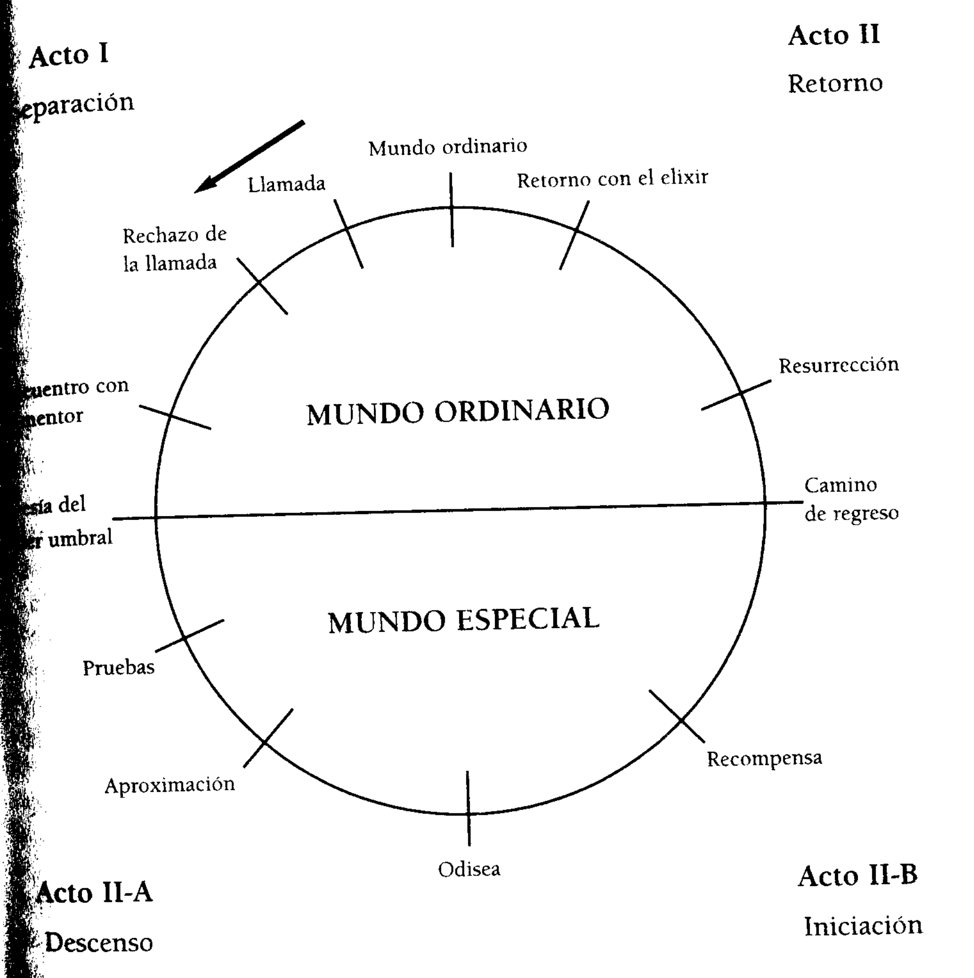
Décima etapa: El camino de regreso

Bajar al hondo Averno es fácil cosa. [...]
Pero volver pie atrás y subir a la luz de arriba,
he aquí un trabajosísimo negocio, una dura prueba.
(La Sibila dirigiéndose a Eneas en la *Eneida*)

Una vez celebradas y asimiladas convenientemente las lecciones y recompensas de la gran odisea, los héroes se enfrentan a un dilema: permanecer en el mundo especial o comenzar el camino de retorno al hogar, al mundo ordinario. Aunque el mundo especial no deja de tener sus encantos, muy pocos héroes escogen permanecer en él. La mayoría toman el **camino de regreso** que los lleva bien al punto de partida, bien a continuar el viaje hacia un lugar totalmente nuevo, en pos de un destino definitivo.

La historia, que ha cedido en intensidad durante los momentos de calma que siguen a la fase en que el héroe se apodera de la espada, se reaviva nuevamente. Si describiésemos el viaje del héroe como un círculo que comienza en un punto superior, en esta fase nos encontraríamos en el punto más bajo, en la base, y necesitaríamos aún varios empujones para alcanzar de nuevo el punto luminoso y álgido.

¡Despertad, buscadores! ¡Sacudíos los efectos de la fiesta y la celebración y recordad cual fue la razón primera que nos hizo partir! La gente que regresa a su casa está famélica y, ahora que nos hemos recuperado de la prueba, urge llenar nuestras mochilas con el botín y algunos víveres y dirigirnos al hogar. Además, nunca se sabe qué peligros acechan todavía por las afueras de esas tierras de caza. Haces una pausa para mirar hacia atrás. Nunca lo creerán de vuelta a casa. ¿Cómo decírselo? Algo que brilla en



el suelo te llama la atención. Te agachas para recogerlo. Es una suave piedra con destellos en su interior. De pronto, una forma oscura, toda colmillos se precipita sobre ti. ¡Corre! ¡Corre si quieres salvar la vida!

En términos psicológicos, esta etapa representa la decisión del héroe de regresar al mundo ordinario y vivir en él de acuerdo con lo aprendido en el mundo especial. Este objetivo es todo menos sencillo. El héroe tiene motivos sobrados para temer que la sabiduría y la magia de la odisea se evaporen a la cruel luz de la cotidianeidad.

Puede que nadie crea que el héroe escapó milagrosamente a la muerte. Los escépticos racionalizarán la aventura. Y, sin embargo, la mayoría de lo héroes deciden intentarlo, al igual que hacen los bodisatvas budistas, quienes creen que aunque hayan logrado ver la eternidad su obligación es volver al mundo para dar testimonio ante los demás y compartir el elixir que han ganado.

La motivación

El camino de regreso determina el momento en el que los héroes vuelven a volcarse en la aventura. Han alcanzado un estatus de confort que deben abandonar, bien por voluntad propia, bien apremiados por fuerzas externas.

Esa determinación interna puede venir representada por una escena que muestra a un comandante exhausto infundiendo valor a sus abatidas tropas tras una dura batalla, o a un padre reuniendo a su familia después de un fallecimiento o cualquier otro suceso trágico. Asimismo, una fuerza externa puede estar simbolizada por una alarma que se dispara, el tictac de un reloj o la amenaza renovada de un villano. Todo ello hace que el héroe recuerde el objetivo último de la aventura.

El camino de regreso es un punto de inflexión, otro umbral que se cruza. Ello se representa con el paso del segundo acto al tercero. Al igual que sucedía al cruzar el primer umbral, la historia puede sufrir un nuevo giro. El argumento original de alcanzar ciertos objetivos se transforma ahora en la historia de una huida; un foco de peligro físico varía hasta convertirse en un riesgo de carácter emocional. La hélice que impulsa la historia allende las profundidades del mundo especial puede suponer al mismo tiempo una evolución diferente, pudiendo aportar una información novedosa que redirige drásticamente los acontecimientos. En efecto, el camino de regreso es la razón que provoca y justifica el inicio del tercer acto. Quizás se trate de otro momento de crisis que aboque al héroe a un nuevo y definitivo periplo repleto de adversidades.

El combustible del cohete sería el miedo a la venganza o a una persecución. A menudo sucede que los héroes se sienten motivados a emprender el camino de regreso cuando las fuerzas que desafiaron en la odisea se rehacen y arremeten de nuevo contra ellos. Si éstas cedieron el elixir más por la fuerza que por voluntad propia, puede haber peligrosas repercusiones.

Puede que nadie crea que el héroe escapó milagrosamente a la muerte. Los escépticos racionalizarán la aventura. Y, sin embargo, la mayoría de lo héroes deciden intentarlo, al igual que hacen los bodisatvas budistas, quienes creen que aunque hayan logrado ver la eternidad su obligación es volver al mundo para dar testimonio ante los demás y compartir el elixir que han ganado.

La motivación

El camino de regreso determina el momento en el que los héroes vuelven a volcarse en la aventura. Han alcanzado un estatus de confort que deben abandonar, bien por voluntad propia, bien apremiados por fuerzas externas.

Esa determinación interna puede venir representada por una escena que muestra a un comandante exhausto infundiendo valor a sus abatidas tropas tras una dura batalla, o a un padre reuniendo a su familia después de un fallecimiento o cualquier otro suceso trágico. Asimismo, una fuerza externa puede estar simbolizada por una alarma que se dispara, el tictac de un reloj o la amenaza renovada de un villano. Todo ello hace que el héroe recuerde el objetivo último de la aventura.

El camino de regreso es un punto de inflexión, otro umbral que se cruza. Ello se representa con el paso del segundo acto al tercero. Al igual que sucedía al cruzar el primer umbral, la historia puede sufrir un nuevo giro. El argumento original de alcanzar ciertos objetivos se transforma ahora en la historia de una huida; un foco de peligro físico varía hasta convertirse en un riesgo de carácter emocional. La hélice que impulsa la historia allende las profundidades del mundo especial puede suponer al mismo tiempo una evolución diferente, pudiendo aportar una información novedosa que redirige drásticamente los acontecimientos. En efecto, el camino de regreso es la razón que provoca y justifica el inicio del tercer acto. Quizás se trate de otro momento de crisis que aboque al héroe a un nuevo y definitivo periplo repleto de adversidades.

El combustible del cohete sería el miedo a la venganza o a una persecución. A menudo sucede que los héroes se sienten motivados a emprender el camino de regreso cuando las fuerzas que desafiaron en la odisea se rehacen y arremeten de nuevo contra ellos. Si éstas cedieron el elixir más por la fuerza que por voluntad propia, puede haber peligrosas repercusiones.

...enganza, las represalias

...importante lección en las artes marciales es la de asegurarse de ...r acabado con el oponente. Los héroes tienen que aprender que ...villanos o las sombras que no han sido completamente destrui... en el decurso de la crisis suelen retornar con más fuerza. El ogro ... villano al que el héroe tiene que enfrentarse en la odisea puede ...cerse y llevar a cabo un contragolpe. Un padre que ha sido de...do en el seno de su familia por ser demasiado dominante bien ...de superar el impacto inicial, restablecerse y ejecutar una terri... venganza. Un rival en las artes marciales que ha perdido el equi...rio puede recobrar su centro de gravedad y realizar un ataque por ...presa. En los incidentes acaecidos en la tristemente célebre plaza ... Tiananmen, el gobierno chino se recuperó tras varios días de con...sión y lanzó una respuesta aplastante que acabó con la protesta de ... estudiantes y sus buenos deseos de libertad.

Uno de los más vívidos ejemplos de revancha cinematográfica pue... entontrase en la película *Río Rojo*, cuando Tom Dunston es derriba...o de su trono por Matthew Garth, un muchacho al que acogió como ... un hijo, en lo que constituye una odisea suprema clave para la pelí...ula. En la etapa de la recompensa, mientras que Matthew y sus hom...res están de fiesta en la ciudad donde vendieron el ganado, Dunston consigue reclutar un pequeño ejército de pistoleros. En la fase del camino de regreso aparece de nuevo persiguiendo a caballo a su hijo adoptivo Matt, con la fuerza de una locomotora y la firme intención de matarlo. Lo que empezó siendo una historia en la que una caravana de ganado tenía que superar ciertos obstáculos se ha convertido en el drama de un padre siguiendo los pasos de su hijo para acabar con él. La particular fuerza de este pasaje se sustenta en la presencia física e interpretativa del inefable John Wayne. El actor, tambaleante, se abre paso como un zombi en su enfrentamiento con Clift, con la imparable fuerza de una máquina desvía al ganado de su senda a latigazos, y esquiva la bala disparada por un personaje secundario que trata de disuadirlo de su empeño. Es la viva imagen de la energía paterna furiosa que puede despertarse cuando se desafía a una sombra.

El significado psicológico de este tipo de contraataques es el siguiente: las neurosis, los defectos, los hábitos, los deseos y las adicciones que tratamos de erradicar, si bien retroceden en un principio, pueden resurgir quemando un último cartucho de pólvora en un ataque desesperado antes de sucumbir para siempre. Las neurosis tienen vida y fuerza propias, y contraatacan cuando se ven amenazadas. Los

drogodependientes, o adictos de cualquier tipo, que han hecho un primer esfuerzo por recuperarse y vencer su dependencia, pueden sufrir una fuerte recaída en el momento en que su adicción ataca de nuevo y lucha por sobrevivir al peligro.

Pero la venganza adopta formas muy diversas. Si el héroe caza osos o mata dragones es posible que el monstruo al que venció en la odisea tuviera un compañero que le persigue ahora. También se da el caso de que una vez muerto el villano, un secuaz quiere eliminar al héroe o que éste, pensando haber acabado con el jefe, sólo haya logrado matar a un subordinado. Asimismo, a veces ocurre que un pez gordo quiere vengarse por haber perdido a uno de sus hombres. Una fuerza vengativa resulta peligrosa, porque puede propinar un duro revés a la fortuna del héroe, hiriéndolo o matando a uno de sus cohortes. Éste es el momento en el que aparecen los amigos reemplazables o prescindibles. El villano se apodera nuevamente del elixir o secuestra a uno de los amigos del héroe como acto de cruel revancha. Eso suele conducir a un rescate o a una persecución o a ambas cosas.

Las escenas de persecución

En algunos casos, los héroes abandonan el mundo especial sólo porque quieren huir para salvar sus vidas. Las persecuciones pueden darse en cualquier fase de la historia, si bien lo más habitual es que se produzcan al final del segundo acto. Las persecuciones resultan útiles para dinamizar y cargar de energía la historia. Los espectadores pueden adormecerse llegados a este punto, y será necesario despertarlos con algo de acción, con algún conflicto. En el teatro, esta etapa recibe el nombre de «la carrera hacia el telón», un tiempo que sirve para retomar la buena senda y preparar la caída final del telón.

Las persecuciones suponen un elemento destacado y favorito de las películas, y un recurso preeminente en la literatura, el arte e incluso en la mitología. La persecución más famosa de la mitología clásica es la de Apolo tras la escurridiza ninfa Dafne, quien suplica a su padre, Peneo, dios del río, que la convierta en laurel. La transformación también suele erigirse en un importante aspecto de persecuciones y huidas. Los héroes modernos recurren en ocasiones a algo tan simple como un disfraz para escapar a una situación comprometida. En el drama psicológico, un héroe puede evitar la persecución de un demonio interior cambiando de comportamiento o sometiéndose a una transformación interna.

vuelo mágico

Los cuentos de hadas suelen incluir una persecución que implica una caprichosa transformación de objetos, conocida como *el motivo del vuelo mágico*. En una historia típica, la muchacha escapa de las garras de la bruja con la ayuda de los regalos recibidos de los animales con los que ha sido amable. La chica los deja caer uno a uno a lo largo del camino y éstos se van transformando en obstáculos que entretienen a la bruja. Un peine se convierte en un frondoso bosque que retrasa a la bruja mientras lo engulle. Un pañuelo se convierte en un ancho río que la muy malvada tendrá que beberse.

Joseph Campbell nos aporta muchos ejemplos ilustrativos del vuelo mágico y sugiere los motivos fundamentales por los que el héroe trata de esquivar las fuerzas vengativas de todas las maneras posibles y por todos los medios a su alcance; por ejemplo, dejando por el camino «interpretaciones protectoras, principios, símbolos, racionalizaciones de ideas, todo [lo que pueda suponer un] retraso o distracción o pueda absorber» su poder.

Aquello que el héroe va dejando caer durante una persecución también puede representar un sacrificio, una renuncia, el abandono de algo realmente valioso. Para la niña de los cuentos de hadas resultará con toda seguridad muy duro tener que abandonar el pañuelo que tanto le gusta o el peine, ambos regalos de sus amigos los animales. A veces, los héroes de las películas de aventuras tienen que tomar decisiones importantes y arrojar el dinero por la ventana para retrasar a sus perseguidores o salvar sus vidas. Campbell cita el ejemplo extremo de Medea: cuando escapa con Jasón de su padre, descuartiza a su propio hermano y lo arroja al mar para retrasar a sus perseguidores.

Variantes de las persecuciones: el seguimiento de un admirador

Lo más común es que un héroe sea perseguido por los villanos, aunque también existen otras posibilidades. Una de las variantes menos usuales es que el héroe sea seguido por un personaje que le admira, como sucede por ejemplo en *Raíces profundas*, al iniciarse el tercer acto. Shane ha estado fuera, en la granja, tratando de mantenerse alejado de los pistoleros, pero la brutalidad de los villanos de la ciudad le alcanza irremisiblemente. Shane ordena al famoso niño granjero (Brandon de Wilde) que permenezca allí, pero el chico hace caso omiso y le sigue a distancia. Asimismo, el pequeño es perseguido por su perro, que igual-

mente había recibido órdenes de quedarse en casa. Esto viene a decirnos que el niño es tan fiel a Shane como podría serlo un perro. Es una escena de persecución con una variante: el héroe no es perseguido por un villano, sino por un admirador.

La huida del villano

Otra variante de este tipo de escenas es la persecución de un villano que ha huido. Una sombra capturada y dominada durante la odisea escapa en esta etapa de la historia y se convierte en un enemigo si cabe más peligroso que antes. Hannibal Lecter, alias *el Caníbal*, personaje de *El silencio de los corderos*, sintiéndose traicionado por la agente del FBI Clarice, escapa y comienza a matar de nuevo. King Kong, que ha sido trasladado a Nueva York para ser expuesto preso de sus cadenas, logra huir y empieza a cometer desmanes. Incontables películas y *westerns* para la televisión narran cómo un villano intenta darse a la fuga, es derribado de su caballo y detenido por el héroe, y finalmente se enfrenta a éste en la lucha definitiva o en un duelo con pistolas. Estas escenas fueron un clásico en series de televisión como *Roy Rogers* y *El Llanero Solitario.*

Como ya se ha mencionado anteriormente, los villanos pueden volver a arrebatar el tesoro del héroe o darse a la fuga después de haber apresado a uno de los miembros de la banda del bueno. Ello podría conducir a una persecución por parte del héroe en un intento por lograr el rescate de su amigo o la recuperación del tesoro.

Los reveses de la fortuna

Otro giro en el camino de regreso podría venir provocado por un suceso adverso de efectos catastróficos para la buena fortuna del héroe. Las cosas iban bien tras la superación de la odisea. Sin embargo, la cruda realidad empieza a mostrase con su peor cara. Los héroes pueden sufrir nuevos reveses que condenen la aventura al fracaso. Poco antes de arribar a puerto, el barco puede hacer agua. Por un instante, tras todos los peligros, esfuerzos y sacrificios pasados, puede parecer que todo está perdido.

Esta etapa de la historia, el clímax del segundo acto, puede erigirse en la crisis retardada que ya se ha mencionado anteriormente. Quizás podría ser éste el momento de mayor tensión de todo el se-

do acto, y debería llevarnos al tramo final del camino de la reso-ón del tercer acto.

l camino de regreso al final del segundo acto puede resolverse ante un momento breve o una elaborada secuencia de eventos. todas las historias necesitan un período de tiempo que ponga anifiesto la resolución del héroe por llegar al final y para insu-le la motivación necesaria para volver a casa con el elixir, en lu-de sucumbir a la tentación del mundo especial y las pruebas que guardan más adelante.

mago de Oz

El mago mandó construir un globo de aire caliente con el que esperaba poder conducir a Dorita por el camino de regreso a Kansas. Los habitantes de Oz se dan cita para despedirlos con una banda de música. Sin embargo, rara vez las cosas son tan sencillas. Totó *ve un gato en brazos de una mujer que surge de entre la multitud y echa a correr tras él. Dorita, a su vez, corre detrás de* Totó. *En medio de la confusión, el globo se desprende con el mago a bordo y Dorita se queda en tierra, aparentemente presa para siempre en el mundo especial. Muchos héroes tratan de volver usando medios familiares —viejos asideros y dependencias—. Mas descubren que los viejos caminos son tan artificiales y difíciles de controlar como lo es el globo del mago. Dorita, guiada por su instinto (el perro* Totó*), es capaz de intuir que no es ése su camino. Ahora es cuando realmente está preparada para emprender el camino de regreso, y se mantiene alerta para no perder el sendero que verdaderamente le corresponde.*

Los héroes recogen lo que han sembrado, obtenido, robado o ga-ado en el mundo especial. Y se fijan un nuevo objetivo: escapar, en-ontrar otras aventuras o retornar a casa. Pero antes de alcanzar ualquiera de esas metas tienen que pasar otra prueba, el examen fi-al del viaje: la resurrección.

Undécima etapa: La resurrección

¿Qué puedo hacer, anciano? Estoy muerto, ¿no es cierto?
(De *El tercer hombre* [*The Third Man*], de Graham Greene)

Ahora llega uno de los momentos más engañosos y desafiantes para el héroe. Para tener la sensación de que una historia ha alcanzado la plenitud, el público necesita experimentar un momento de muerte y renacimiento. Es el **clímax** (que no la crisis), el definitivo y más peligroso encuentro con la muerte. Los héroes tienen que someterse a una purga y una purificación finales antes de reencontrarse con el mundo ordinario. Una vez más tienen que cambiar. El truco del escritor consiste en *mostrar* el cambio de sus personajes por medio de su comportamiento y su apariencia antes que limitarse a describirlo. El autor tiene que encontrar la forma de demostrar que sus héroes han experimentado una resurrección.

Nosotros, los abatidos buscadores, volvemos arrastrando los pies a través del poblado. ¡Mirad! ¡El humo de las fogatas de la tribu! ¡Recobrad el paso! Pero esperad, el chamán nos impide el regreso. Habéis estado en el país de la muerte, dice, y parecéis la muerte misma, cubiertos de sangre, arrastrando la carne y la piel desgarradas en los lances de vuestro juego. Si volvéis al poblado sin haberos purificado, podéis traer la muerte con vosotros. Debéis someteros a un último sacrificio antes de reincorporaros a la tribu. El guerrero que hay en vosotros debe morir para que podáis renacer, inocentes, en el seno del grupo. El secreto está en conservar la sabiduría de la odisea, pero desembarazándoos de todos sus efectos negativos. Después de todo lo que hemos pasado, compañeros buscadores, tenemos que afrontar una prueba más, quizás la más dura de todas.

Una nueva personalidad

Ahora es necesario crear un nuevo individuo para un nuevo mundo. De la misma forma que los héroes tienen que librarse de su antiguo yo para entrar en el mundo especial, ahora deben despojarse de la personalidad del viaje y adoptar una nueva que los haga aptos para regresar al mundo ordinario. El nuevo héroe debe ser capaz de reflejar lo mejor de sí mismo y aplicar la lección aprendida a lo largo del camino. En el *western* titulado *Barbarossa*, el personaje del granjero, Gary Busey, atraviesa una odisea final de la que renace transformado en un nuevo Barbarossa que ha aprendido la lección de su mentor, Willie Nelson, durante el camino. John Wayne emerge de la prueba de la muerte en *Fort Apache* e incorpora parcialmente la indumentaria y la actitud de su antagonista, Henry Fonda.

La purificación

Una de las funciones capitales de la resurrección es purificar a los héroes del olor de la muerte, si bien procurando que retengan la lección aprendida en el transcurso de la odisea. La carencia de ceremonias públicas y de consuelo para con los veteranos de la Guerra del Vietnam a su regreso a casa pudo haber contribuido a crear los terribles problemas que sufrieron esos soldados para su reinserción en la sociedad. Las llamadas sociedades primitivas parecen estar mejor preparadas para recibir a los héroes de vuelta de la aventura. Así pues, disponen de rituales para purgar la sangre y la muerte de los cazadores y los guerreros, de suerte que puedan reconvertirse en pacíficos miembros de la sociedad.

Los cazadores que retornan pueden ser puestos en cuarentena por motivos de seguridad, lejos de la tribu. Para reinsertar a los cazadores y guerreros en la comunidad, los chamanes recurren a rituales en los que por medio de la mímica representan los efectos de la muerte, o que aun sitúan a los participantes al borde de la muerte misma. A menudo se entierra vivos a los cazadores o los guerreros durante un tiempo, o se les confina en una caverna o en un aposento, simbólicamente arraigados en la matriz de la tierra. Es entonces cuando son alzados (resucitados) y reciben la bienvenida como miembros de la tribu, nacidos de nuevo.

La arquitectura sagrada está concebida para recrear el sentimiento de la resurrección, confinando a los devotos en una sala o en un

túnel angosto y oscuro, a modo de canal de nacimiento, antes de conducirlos a un área exterior, abierta y generosamente iluminada, con el subsiguiente alivio para el alma. El bautismo por inmersión en un torrente es un ritual que pretende emular la resurrección, purificando de esta suerte al pecador y rescatándolo de una muerte simbólica por ahogamiento.

Dos grandes odiseas

¿Por qué algunas historias parecen alcanzar dos veces el clímax con dos odiseas de muerte y resurrección, una situada hacia la mitad y otra justo antes del final de la narración? La metáfora del año escolar nos sugiere la razón de ello. La crisis central u odisea suprema se asemeja a un examen parcial, siendo así que la resurrección es el examen final. Los héroes tienen que pasar una nueva prueba para demostrar que, en efecto, han aprendido la lección de la odisea suprema del segundo acto.

Aprender algo en el mundo especial es una cosa; llevar esos conocimientos a casa como sabiduría aplicada es otra bien distinta. Puede que los estudiantes hayan memorizado la lección para un examen, pero la etapa de la resurrección representa una prueba sobre el terreno de las nuevas habilidades adquiridas por el héroe. Es al mismo tiempo un recuerdo de la existencia de la muerte y un examen de lo aprendido por el héroe. ¿Ha sufrido el héroe un auténtico cambio? ¿Recaerá o fallará, fracasará y será derrotado por sus neurosis o por la sombra en la undécima hora? ¿Se harán realidad las terribles predicciones para la heroína Joan Wilder en el primer acto de *Tras el Corazón Verde* («No estás a la altura, Joan, y lo sabes»)?

La odisea física

En el nivel más simple de todos, la resurrección puede consistir en un último enfrentamiento del héroe con la muerte en el transcurso de una lucha, odisea o batalla. Suele tratarse de la confrontación final y decisiva con el villano o con la sombra.

Pero la diferencia entre éste y otros encuentros con la muerte estriba en que el peligro se encuentra ahora en la escala más amplia y decisiva de la historia. La amenaza no sólo afecta al héroe, sino a todo el mundo. En otras palabras, las apuestas están en su punto más elevado.

Las películas de James Bond suelen alcanzar el clímax cuando el agente 007 ha vencido a los villanos y, en una carrera a contrarreloj, casi sin posibilidades de éxito, se ve olbligado a desactivar algún artefacto capaz de causar el fin del mundo, como evidencia la bomba atómica en el clímax de *James Bond contra Goldfinger*. Millones de vidas están en juego. El héroe, el público y el mundo son arrastrados una vez más hasta el precipicio más terrible, antes de que Bond consiga arrancar el cable correcto y desactive la bomba, salvándonos a todos de una destrucción segura.

El héroe activo

Parece obvio que el héroe debe ser quien actúe en este momento de clímax. Pero muchos escritores cometen el error de rescatarlo de la muerte gracias a la oportuna intervención de un aliado, el equivalente del tan socorrido Séptimo de Caballería, que acude presto al rescate. El héroe puede recibir una ayuda inesperada, pero siempre es preferible que él sea el único protagonista de la acción decisiva, quien amedrente a la muerte o a la sombra. Así, mejor será que se muestre activo y no pasivo en esta ocasión.

Los enfrentamientos

En las películas del Oeste, las policíacas y en general en muchos largometrajes de acción, la resurrección se presenta como la mayor confrontación, como la mayor batalla de la historia: el **enfrentamiento** o el tiroteo. Un enfrentamiento opone al héroe y al villano en una lucha definitiva con la máxima apuesta posible: a vida o muerte. Es el clásico duelo de las películas de vaqueros, el enfrentamiento a florete entre espadachines o la última batalla acrobática en la películas de artes marciales. Puede incluso expresarse por medio de un enfrentamiento ante los tribunales o un «duelo» emocional, si se trata de un drama doméstico.

El enfrentamiento es una forma dramática distintiva, con reglas y convenciones propias. Los clímax operísticos de los *spaghetti-westerns* de Sergio Leone exageraban los elementos del enfrentamiento convencional: la música dramática, las fuerzas rivales marchando una hacia otra en una suerte de arena mortal (una calle de la ciudad, un corral, un cementerio, la guarida del villano), los primeros planos de pistolas,

manos y ojos preparados para el momento decisivo, la sensación de que el tiempo se ha detenido y pende como un filo sobre nuestras cabezas. Los duelos con pistola son casi un recurso obligado en las películas del Oeste, desde *La diligencia* (*Stagecoach*) hasta *Solo ante el peligro*, pasando por *Pasión de los fuertes* (*My Darling Clementine*). El denominado *duelo en el OK corral*, de 1881, fue un enfrentamiento tan brutal que se convirtió en parte esencial del mito del Oeste americano e inspiró más películas que ningún otro suceso de esta naturaleza.

Los duelos a muerte alcanzan el clímax en películas de espadachines como *Robin de los bosques* (*The adventures of Robin Hood*), *El príncipe de los ladrones*, *The Sea Hawk* (*El halcón del mar*), *Scaramouche* y *El halcon y la flecha* (*The Flame and the Arrow*); los caballeros luchan a muerte en *Ivanhoe*, *Excalibur* y *Los caballeros del rey Arturo*. Los duelos y los enfrentamientos no son del todo satisfactorios a menos que el héroe se aproxime al límite mismo del abismo.

Y es que el héroe tiene que verse obligado a pelear para salvar su vida. Con toda probabilidad, la jovial y alegre ligereza de escaramuzas anteriores ha desaparecido. El protagonista suele resultar herido o puede resbalar y perder el equilibrio; y a menudo parecer que va a morir, exactamente igual que durante la odisea suprema.

Muerte y renacimiento de los héroes trágicos

Los héroes convencionales suelen superar este roce con la muerte y seguidamente resucitan. Por lo general, es el villano quien muere o resulta vencido, pero también ocurre que algunos héroes pierden la vida llegados este punto, como, por ejemplo, los héroes condenados de *Murieron con las botas puestas* (*They Died with Their Boots On*), *El Yang-Tsé en llamas* (*The Sand Pebbles*), *La carga de la brigada ligera* o *Tiempos de gloria* (*Glory*). El personaje de Robert Shaw, Quint, muere a estas alturas de la historia en *Tiburón*. Sin embargo, todos esos héroes condenados o trágicos alcanzan la resurrección, puesto que perviven tal y como existieron en la memoria de los supervivientes, aquéllos por los que fehacientemente dieron su vida. Así pues, el público sobrevive y rememora la lección que un héroe tragico quiso transmitirnos.

En *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*), los heroes se ven asediados en un edificio de adobe, rodeados y en clara minoría numérica. Con todo, salen a enfrentarse con la muerte en un clímax que se retrasa y prolonga hasta los últimos segundos de la película. Casi con seguridad les aguarda la muerte bajo una lluvia de

balas, no dejan de luchar y finalmente son derrotados, y se ganan la inmortalidad en un final en el que se congela la imagen. De este modo se consigue que continúen viviendo en nuestra memoria. En *Grupo salvaje* (*The Wild Bunch*) los héroes son completamente exterminados, mas su fuerza pervive en un revólver que otro aventurero recoge a modo de relevo y que, como es sabido, perpetuará el mismo espíritu salvaje e intrépido de que hacían gala sus predecesores.

La elección

Otra posibilidad para un momento de resurrección puede ser la toma de una decisión cumbre, que debe escogerse entre varias opciones, en la que se demuestra si el héroe ha aprendido realmente la lección derivada de la transformación. Una elección difícil pone a prueba las cualidades del héroe: ¿tomará la decisión según los criterios que caracterizaban al viejo e imperfecto héroe o la elección revelará esa nueva persona en la que se ha convertido? En *Único testigo*, el policía John Book mantiene un enfrentamiento definitivo con su gran enemigo, un oficial de policía corrupto. Los amish observan expectantes, para dilucidar si Book sigue el código violento del mundo ordinario u opta por la vía pacífica que ha aprendido en el mundo especial. Book hace una clara apuesta por evitar el tan esperado enfrentamiento. En lugar de ello, baja su pistola dejando plantado al villano armado, y permanece junto a los silenciosos amish. Al igual que ellos, es un testigo. El villano no puede ya disparar y matarlo a sangre fría, ante la presencia de tanta gente. El John Book anterior se habría batido con su rival, sin un solo instante de duda, pero el nuevo hombre que hay en él prefiere no hacerlo. Es la prueba definitiva de que ha aprendido la lección y de que es ahora una persona nueva, un héroe resucitado.

La elección romántica

La elección de la resurrección puede también darse en el terreno del amor. Historias como *El graduado* (*The Graduate*) o *Sucedió una noche* (*It Happened One Night*) llevan a los protagonistas al clímax del altar donde deben elegir un cónyuge. *La decisión de Sophie* (*Sophie's Choice*) trata del terrible dilema de una madre que se ve obligada por los nazis a decidir cuál de sus dos hijos debe morir.

El clímax

La resurrección suele marcar el clímax del drama. La palabra *clímax* deriva de la lengua griega y significa «escalera». Para nosotros, los inventores de historias, describe el momento explosivo, el punto de energía culminante, el último gran evento de la obra. Puede tratarse del enfrentamiento físico o la batalla final, pero a veces también adopta la forma de una elección difícil, un momento de clímax sexual, un *crescendo* musical o una confrontación altamente emocional, aunque decisiva.

El clímax silencioso

El clímax no tiene por qué coincidir necesariamente con un momento explosivo, ruidoso, dramático o peligroso de la historia. Existe algo parecido a un **clímax silencioso o tranquilo**, una suave culminación de una oleada de emociones. El clímax silencioso puede causar la sensación de que todos los conflictos se han resuelto armoniosamente y que las tensiones se han disipado y transformado en sentimientos de placer y sosiego. Después de que el héroe haya experimentado la muerte de un ser querido, puede darse un clímax de aceptación o comprensión. A veces, el nudo de tensión creado en el cuerpo central de la historia se desata en respuesta al suave tirón que propicia un acto de entendimiento final.

Clímax encadenados

A veces ocurre que las historias tienen más de un clímax, es decir una serie de **clímax encadenados**. Y es que los argumentos secundarios pueden necesitar también sus propios clímax. La etapa de resurrección es otro centro neurálgico de la historia, un punto de control por el que deben pasar todos los hilos de la trama. El renacimiento y la purificación tienen que experimentarse en más de un nivel.

El protagonista puede experimentar el clímax en niveles sucesivos de conciencia, es decir, mental, física y emocionalmente. Quizás atraviese primeramente un clímax de transformación mental o de decisión que desencadene a su vez un clímax físico o un enfrentamiento en el mundo material. A eso podría seguir un clímax emocional o espiritual, en la medida en que el comportamiento y los sentimientos del protagonista varían.

La película *Gunga Din* combina perfectamente la sucesión de clímax físicos y emocionales. Cary Grant y sus dos sargentos ingleses amigos han sufrido heridas graves, lo que impele al aguador Gunga Din, que antes desempeñaba el papel de un bufón, a actuar como un héroe y advertir al ejército británico de la emboscada. Aunque también está herido, Gunga Din trepa hasta lo alto de una torre dorada para dar el toque de corneta. El ejército recibe el aviso, con lo que se salvan muchas vidas en una escena de acción que constituye el clímax físico de la historia. Desgraciadamente, Din recibe un disparo y muere al caer de la torre. Sin embargo, su muerte no resulta vana. Sus camaradas le rinden honores de héroe y ello hace que en cierto modo resucite. En un momento de clímax emocional final, el coronel lee un poema escrito por Rudyard Kipling en honor al héroe. Sobrevolando la escena aparece el espíritu de Din, luciendo el uniforme militar y sonriendo mientras saluda, resucitado y totalmente transformado.

Desde luego, una historia bien estructurada puede llevar todos los niveles —mente, cuerpo y espíritu— al clímax simultáneamente. En ocasiones, cuando un héroe emprende una acción decisiva, todo su mundo se transformar en un instante.

La catarsis

El clímax debe dar una sensación de **catarsis**. Esta palabra griega significa «vomitar» o «purgar», si bien en nuestros días ha adoptado el sentido de una liberación en forma de purificación o ruptura emocional. El drama griego estaba construido sobre el intento de desencadenar un vómito de emociones en el público, de realizar una purga del veneno que se acumula día tras día. De la misma forma que tomaban purgantes de vez en cuando para vaciar y limpiar su sistema digestivo, los griegos acudían de tanto en tanto al teatro para liberarse de ciertos sentimientos enfermizos. Risa, lágrimas y estremecimientos de terror eran los desencadenantes que los llevaban a esta purificación, a esta catarsis.

En el psicoanálisis, la catarsis es una técnica utilizada para aliviar la ansiedad o la depresión, que consiste en hacer emerger el subconsciente a la superficie. Lo mismo sucede, en cierta forma, al contar una historia. El clímax que se pretende provocar en el héroe y en el público es el momento en el que éstos son más conscientes, el momento en el que han alcanzado el punto más alto en la escalera de la conciencia. Se trata, pues, de elevar la conciencia de ambos, héroe y

público participante. Una catarsis puede suponer una repentina expansión de la conciencia, un punto culminante en la experiencia de una conciencia más elevada.

La catarsis puede combinarse con un simple enfrentamiento físico para lograr un efecto emocional satisfactorio. En *Río Rojo*, Tom Dunston y Matthew Garth se reúnen enfrentarse en un terrible duelo a muerte. En un principio, Garth no quiere luchar. Está resuelto a no dejarse provocar para no renunciar a sus principios. Pero Dunston lo martillea hasta que Garth se ve forzado a pelear para salvar su propia vida. Entonces se enzarzan en una lucha titánica y a todos nos parece que uno de los dos tendrá que morir. En plena pelea irrumpen en un vagón lleno de mercancías de uso doméstico —tela de percal, cacharros y sartenes— y acaban destrozándolo todo, en una clara referencia a la destrucción de toda esperanza de fundar un hogar, una familia o una sociedad en la frontera.

Pero una nueva fuerza entra en escena: Tess, una mujer independiente que ama a Matthew Garth. Ella pone fin a la pelea con un disparo que capta la atención de los dos hombres. En un clímax emocional, una catarsis genuina, la mujer da rienda suelta a sus sentimientos ante los dos hombres y los convence de que su pelea es una locura, porque en realidad sienten un aprecio mutuo. Ella ha logrado trocar un enfrentamiento físico mortal en una catarsis emocional, en un momento de conciencia superior.

La mejor forma de lograr una catarsis consiste en provocar la expresión física de las emociones por medio de la risa o el llanto. Las historias sentimentales pueden llevar al público a la catarsis de las lágrimas como resultado de conducir sus emociones al clímax. La muerte de un personaje amado, como Mr. Chips o la desahuciada protagonista en *Love Story*, propicia un momento de clímax. Este tipo de personajes «resucitan» inevitablemente en los corazones y en la memoria de aquéllos que los amaron.

La risa es otro de los principales canales de los que se sirve la catarsis. Una comedia tiene que llegar a la cresta de la ola con un chiste o una serie de chistes que creen una explosión virtual de carcajadas, o con bromas que alivien la tensión, purguen las emociones amargas y nos permitan compartir experiencias. Las películas de dibujos animados clásicas de Warner Bros. y Disney están pensadas para alcanzar el clímax de la risa, el *crescendo* del absurdo en sólo seis minutos. La estructura de un largometraje de comedia tiene que estar construida asimismo cuidadosamente, sin perder nunca de vista que debe provocarse un clímax de risa que alivie las emociones escondidas del público.

El arco del personaje

Una catarsis es el clímax lógico del **arco del personaje**. Éste es un término empleado para describir las etapas de la transformación gradual del personaje: las fases y los giros de su desarrollo. Un defecto harto común de las historias es que los escritores provoquen un crecimiento y una transformación en el personaje resueltos de una forma excesivamente abrupta, en un único salto causado por un solo incidente. El héroe recibe una crítica o se percata de una actitud errónea y la corrige inmediatamente, o bien sucede que de la noche a la mañana sufre una transformación a causa de una experiencia traumática que lo cambia radicalmente. Esto puede llegar a suceder alguna vez, aunque por lo general la gente se transforma poco a poco, creciendo y madurando paulatinamente, y transformándose de forma gradual y sostenida desde el sectarismo hasta la tolerancia, de la cobardía a las actitudes valerosas, del amor al odio. A continuación se muestra un arco del personaje característico contrastado con las diferentes etapas que integran el viaje del héroe.

ARCO DEL PERSONAJE	VIAJE DEL HÉROE
1) Conciencia limitada de un problema.	Mundo ordinario.
2) Aumento de la conciencia.	Llamada a la aventura.
3) Resistencia a la transformación.	El rechazo de la llamada.
4) Superación de la resistencia.	Encuentro con el mentor.
5) Entrega a la transformación.	Travesía del umbral.
6) Experimentación con el primer cambio.	Pruebas, aliados, enemigos.
7) Preparación para la gran transformación	Aproximación a la caverna más profunda.
8) Tentativa de la gran transformación.	Odisea.
9) Consecuencias de la tentativa (avances y retrocesos).	Recompensa (apoderarse de la espada).
10) Nuevo intento de transformación.	Camino de regreso.
11) Intento final de la gran transformación.	Resurrección.
12) Superación definitiva del problema.	Retorno con el elixir.

Las etapas del viaje del héroe son una buena guía para determinar los pasos que deben seguirse en la creación de un arco del personaje realista.

EL ARCO DEL PERSONAJE

Conciencia limitada

Aumento de la conciencia

Resistencia a la transformación

Superación definitiva

Intento final

peración

ACTO I

ACTO II

trega

Nuevo intento de transformación

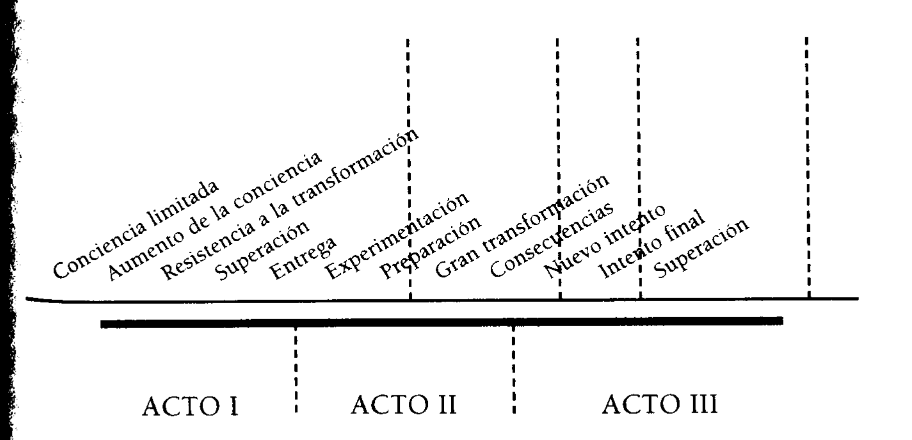
MUNDO ESPECIAL

perimentación

Preparación

Consecuencias

Gran transformación



La última oportunidad

La resurrección es el intento final del héroe para lograr un cambio significativo en su actitud o en su comportamiento. El protagonista puede sufrir una recaída en ese punto, creyéndose abandonado. En este personaje la esperanza ha muerto temporalmente, pero gozará de una oportunidad de resurrección si cambia de mentalidad. El solitario y egoísta Han Solo de *La guerra de las galaxias* vuelve la espalda al intento definitivo de vencer a la Estrella de la Muerte, aunque cambia de opinión en el último instante, mostrando así que se ha transformado y que está dispuesto a arriesgar su vida por una buena causa.

Vigila tus pasos

La resurrección puede ser un mal paso potencial para un héroe que en su camino de regreso tiene que atravesar el estrecho puente colgante que une dos mundos. A estas alturas de la historia, Hitchcock utiliza el símbolo de la altura para representar el posible fracaso en el intento de regresar con vida del mundo especial. En *Con la muerte en los talones*, los personajes de Cary Grant y Eva Marie Saint acaban colgados de los retratos pétreos del monte Rushmore, manteniendo al público en vilo y preocupado por la suerte que correrán hasta el último segundo. Los momentos de clímax en las películas de Hitchcok *Vértigo*, *Sabotaje* (*Saboteur*) y *Atrapa a un ladrón* (*To Catch a Thief*) muestran a los héroes en lugares situados a gran altura, en plena lucha final a muerte.

A veces un gran drama muestra al protagonista abandonando su empresa en el preciso instante en que se aproximaba a la consecución de su objetivo. Los protagonistas de *En busca del fuego* regresan con su gente llevando consigo el elixir en forma de llama, pero en el umbral de su mundo el fuego se apaga al caer al agua por accidente. Esta aparente muerte de toda esperanza supone la prueba final para el héroe que, en este caso particular, lidera la busca del fuego. En el desarrollo de la odisea, vio cómo una tribu más avanzada utilizaba un palo especial para hacer fuego. Sin embargo, cuando él trata de copiar su técnica comprueba que ha olvidado el truco. De nuevo parece todo perdido y la esperanza se desvanece.

Pero en ese preciso momento, su «esposa», una mujer de otra tribu más avanzada, a la que conoció durante la aventura, interviene e

intenta prender fuego. Los hombres no precisamente se alegran de que sea una mujer, y además extranjera, quien les enseñe algo. Empero, ella conoce el secreto (escupirse en la palma de las manos antes de empezar a frotar los palos). Finalmente lo consigue, el fuego prende y la esperanza de vida retorna a la tribu. De hecho, la propia tribu ha pasado la prueba de aprender que para sobrevivir es necesario combinar los conocimientos femenino y masculino. Un tropezón en el umbral final ha conducido a la resurrección y al esclarecimiento.

El mal paso de un héroe puede no ser un acontecimiento puramente físico, sino un traspié moral o emocional sufrido ante el umbral del regreso. En la película *Encadenados*, los protagonistas sufren respectivamente una prueba física y una emocional. Alicia Hueberman (Ingrid Bergman) corre el gran riesgo físico de ser envenenada por los nazis, mientras que Devlin (Cary Grant) corre el peligro de perder su alma si no rescata a la mujer de las garras de su enemigo, a donde él mismo la ha conducido por su estricto sentido del deber.

El impostor

Un momento de resurrección harto usual en los cuentos de hadas se da cuando, ya en la recta final de la aventura, una amenaza se interpone en el camino del héroe, que sigue empeñado en alcanzar tareas imposibles. Cuando llega la hora de reclamar su derecho a la princesa o al reino, un **impostor** aparece inesperadamente y cuestiona las credenciales o las legítimas reclamaciones del héroe, alegando que es él y no el protagonista quien ha logrado lo imposible. Por un momento parece que el héroe pierde toda esperanza. Para renacer, el protagonista tiene que probar que es el auténtico, la única persona legitimada para reclamar el derecho correspondiente, quizás mostrando las orejas o la cola del dragón que mató, quizás venciendo al impostor quejoso (la sombra) en un postrer duelo.

Pruebas

El hecho de aportar pruebas es una función fundamental en la etapa de la resurrección. A los niños les gusta traer recuerdos de las vacaciones de verano, en parte para rememorar el viaje, pero también

para demostrar a sus compañeros de juegos que realmente han visitado tan exóticos lugares. Los viajeros a mundos lejanos suelen enfrentarse al sempiterno problema de que nadie cree sus historias. En los cuentos populares de hadas es muy común que la prueba traída de otros mundos mágicos tienda a evaporarse. El saco lleno de monedas de oro ganado a las hadas resulta contener sólo hojas húmedas cuando es abierto en el mundo ordinario, lo que hace pensar a cuantos lo observan que el viajero sólo durmió la mona en el bosque. Sin embargo, él sabe que la experiencia fue real. Este motivo significa que las vivencias espirituales y emocionales experimentadas en un mundo especial tienen difícil explicación en un contexto diferente. Cada uno debe vivirlas por sí mismo. Las experiencias del mundo especial se pueden evaporar si realmente no las hemos integrado en nuestra vida diaria. El tesoro real del viaje no son en modo alguno los *souvenirs*, sino las transformaciones duraderas y el aprendizaje que de ellas se obtiene.

El sacrificio

La resurrección suele implicar también un **sacrificio** para el héroe. Puede ser que tenga que renunciar a cierta cosa —un viejo hábito o una creencia— y dejar algo atrás, al igual que las libaciones que derramaban los griegos en honor de los dioses antes de beber. El héroe tiene que compartir algo suyo por el bien del grupo.

En *Terminator 2*, la figura cambiante del villano es destruida en un clímax de orden físico. Sin embargo, la historia lleva al público hasta un clímax emocional más intenso cuando el robot protagonista, el Terminator (Arnold Schwarzenegger), debe sacrificarse para así evitar convertirse en una fuente de violencia en el futuro. Por otro lado, el chico John Connor es, llegado este pasaje, el héroe que también debe sacrificar parte de sí mismo, es decir, a su mentor y su figura paterna, permitiendo de esta suerte que el Terminator dé el salto a la muerte. Un clímax de autosacrificio similar se da en *Alien 3*, cuando Ripley (Sigourney Weaver), sabiendo que porta un monstruo en sus entrañas, opta por destruirse por el bien del grupo. En la literatura, el sacrificio clásico se manifiesta en el texto de Charles Dickens conocido como *Historia de dos ciudades*, en el que un hombre da su vida y muere en la guillotina para salvar la vida de otro hombre.

La palabra *sacrificio* proviene del latín y significaba «sacralizar». Los héroes se ven a menudo obligados a santificar una historia por

medio de un sacrificio, quizás renunciando a alguna cosa o devolviendo algo de sí mismos. En ocasiones el sacrificio no es sino la muerte de los miembros del grupo. Luke Skywalker, en el clímax de *La guerra de las galaxias*, ve cómo muchos de sus camaradas son asesinados en el intento de destruir la Estrella de la Muerte. Por ello, Luke se ve obligado a renunciar a parte de su personalidad: su dependencia de las máquinas. Con la voz de Obi Wan resonando aún en su cabeza, decide «confiar en la fuerza» y aprende a creer en el instinto humano, que antepone a su fe en las máquinas.

Luke experimenta otro sacrificio personal en el clímax de la segunda película de la serie, *El Imperio contraataca*. En esta ocasión, durante su huida del Emperador pierde una mano. A cambio, gana un mayor control sobre la Fuerza en la tercera película, *El retorno del Jedi*.

La incorporación

La resurrección es una nueva oportunidad que tiene el héroe con objeto de demostrar que ha aprendido o incorporado todas las lecciones recibidas de los diferentes personajes. Incorporación significa literalmente que la lección aprendida en el camino ahora forma parte del propio cuerpo. Un momento de clímax ideal pondría a prueba todo lo que ha aprendido y le permitiría demostrar que ha absorbido las enseñanzas derivadas de su trato con el mentor, la figura cambiante, la sombra, los guardianes del umbral y los aliados a lo largo de su camino. Durante el tiempo en el que los protagonistas de *Cowboys de ciudad* soportan el clímax, podrán aplicar todo lo que han aprendido con la ayuda inestimable de sus distintos mentores y antagonistas.

La transformación

El motivo más dramático de la resurrección consiste en proporcionar un signo externo de que el héroe realmente ha cambiado. Se impone demostrar que el viejo ego está completamente muerto, acabado, y que el nuevo yo es inmune a las tentaciones y las adicciones que lo ataban en el pasado.

Por consiguiente, los escritores deben hacer visible este cambio en la apariencia del héroe o en sus acciones. No basta con que cuantos rodean al héroe cambien, no basta con que el propio protagonis-

ta nos relate su transformación. El público debe ser capaz de percibirlo en su forma de vestir, en su comportamiento, en sus actitudes y en sus actos, nítidamente.

El largometraje *Tras el Corazón Verde* presenta un sentido bien desarrollado de la resurrección que puede percibirse en términos visuales. En el clímax de la acción de la película, Joan Wilder y Jack Colton unen sus fuerzas para luchar contra los villanos, rescatar a la hermana de la protagonista y recuperar el tesoro. Pero Jack decide marcharse bruscamente, frustando con su decisión los planes románticos de Joan. Ésta tenía al alcance de la mano una relación sentimental perfecta con un hombre, pero todo se echa a perder y se esfuma en el útimo momento. Jack le da un beso de despedida diciéndole que ella siempre tuvo madera de heroína, así como que él prefiere perseguir el dinero antes que seguir los designios de su corazón. Colton ansía recuperar la esmeralda que se tragó un caimán. Salta y desaparece tras un muro, dejando a Joan afligida e insatisfecha en su romanticismo iluso. La línea argumental de la acción ha terminado con un triunfo, si bien la historia parece cobrar el aspecto de un tragedia. En efecto, las esperanzas de Joan de alcanzar la perfección emocional han sucumbido.

El plano en el que vemos a Joan mirando pensativa por encima del parapeto tras el que ha desaparecido su amado se desvanece con lentitud, y seguidamente pasamos a contemplar un plano similar de la misma Joan resucitada meses después en Nueva York. La agente literaria de Joan está leyendo el último manuscrito que ésta ha redactado basándose en las aventuras vividas. Desde cualquier punto de vista resulta evidente que Joan Wilder ha cambiado, que de alguna manera tocó fondo, murió y finalmente renació en el plano emocional. El manuscrito ha hecho que la insensible agente, de duro corazón, rompa a llorar. Opina que es el mejor libro de Joan con diferencia, y destaca que lo escribió en un tiempo muy breve. Las odiseas del mundo especial han hecho de Joan una escritora mejor. La heroína presenta ahora un aspecto mejorado y parece más «completa», más entera que nunca.

Al final de la escena, Joan se ve sometida a una prueba emocional final. La agente menciona el desenlace del libro, en el que la pareja protagonista, al contrario que en la vida real, acaba unida. Inclinándose hacia Joan y con voz firme la califica de «romántica incurable».

En este momento Joan podía haberse derrumbado, podía haberse sentido desconsolada, haberse quebrado en lágrimas por la triste

ta nos relate su transformación. El público debe ser capaz de percibirlo en su forma de vestir, en su comportamiento, en sus actitudes y en sus actos, nítidamente.

El largometraje *Tras el Corazón Verde* presenta un sentido bien desarrollado de la resurrección que puede percibirse en términos visuales. En el clímax de la acción de la película, Joan Wilder y Jack Colton unen sus fuerzas para luchar contra los villanos, rescatar a la hermana de la protagonista y recuperar el tesoro. Pero Jack decide marcharse bruscamente, frustando con su decisión los planes románticos de Joan. Ésta tenía al alcance de la mano una relación sentimental perfecta con un hombre, pero todo se echa a perder y se esfuma en el útimo momento. Jack le da un beso de despedida diciéndole que ella siempre tuvo madera de heroína, así como que él prefiere perseguir el dinero antes que seguir los designios de su corazón. Colton ansía recuperar la esmeralda que se tragó un caimán. Salta y desaparece tras un muro, dejando a Joan afligida e insatisfecha en su romanticismo iluso. La línea argumental de la acción ha terminado con un triunfo, si bien la historia parece cobrar el aspecto de un tragedia. En efecto, las esperanzas de Joan de alcanzar la perfección emocional han sucumbido.

El plano en el que vemos a Joan mirando pensativa por encima del parapeto tras el que ha desaparecido su amado se desvanece con lentitud, y seguidamente pasamos a contemplar un plano similar de la misma Joan resucitada meses después en Nueva York. La agente literaria de Joan está leyendo el último manuscrito que ésta ha redactado basándose en las aventuras vividas. Desde cualquier punto de vista resulta evidente que Joan Wilder ha cambiado, que de alguna manera tocó fondo, murió y finalmente renació en el plano emocional. El manuscrito ha hecho que la insensible agente, de duro corazón, rompa a llorar. Opina que es el mejor libro de Joan con diferencia, y destaca que lo escribió en un tiempo muy breve. Las odiseas del mundo especial han hecho de Joan una escritora mejor. La heroína presenta ahora un aspecto mejorado y parece más «completa», más entera que nunca.

Al final de la escena, Joan se ve sometida a una prueba emocional final. La agente menciona el desenlace del libro, en el que la pareja protagonista, al contrario que en la vida real, acaba unida. Inclinándose hacia Joan y con voz firme la califica de «romántica incurable».

En este momento Joan podía haberse derrumbado, podía haberse sentido desconsolada, haberse quebrado en lágrimas por la triste

realidad que supone la pérdida del hombre de su vida. También podía haberse mostrado de acuerdo con la afirmación de su representante. La vieja Joan podía haberse venido abajo, pero no lo hace. Es más, consigue superar la prueba con la respuesta que ofrece. Suave pero firmemente corrige a la agente: «No, una romántica en proceso de curación, llena de esperanza». Parece querer decirnos que aún está dolorida, pero que, en honor a la verdad, se encuentra bien. Ha aprendido a quererse a sí misma, con independencia de si cuenta o no con el amor de un hombre, y ahora tiene la confianza en sí misma que antes le faltaba. Más tarde, ya en la calle, es capaz de mandar a paseo a dos hombres que anteriormente habrían conseguido intimidarla. Ha experimentado una resurrección. Se ha transformado, tanto en su aspecto exterior como en su forma de actuar, en aspectos que pueden verse en la pantalla y que se pueden sentir en el corazón.

El mago de Oz

El mago de Oz *no resulta tan visual como* Tras el Corazón Verde *en su descripción de la transformación de la protagonista. Más bien se produce un renacimiento y un aprendizaje expresados con palabras. La resurrección de Dorita tiene lugar tras la aparente muerte de su esperanza, en el momento en que el mago parte accidentalmente y antes de tiempo con el globo. Justo cuando parece que Dorita jamás conseguirá su objetivo de volver a casa, se produce otra aparición de la bruja buena que representa el espíritu benigno que nos une a nuestra familia y a nuestro hogar. Ella revela a Dorita que siempre ha tenido la facultad de regresar a casa. No se lo dijo antes porque «no la habría creído. Porque tenía que averiguarlo por sí misma».*

El Espantapájaros pregunta terminantemente: «¿Qué lección has aprendido de todo esto, Dorita?». Ella le responde que ha aprendido a buscar «los deseos de su corazón» en su «propio interior». Al igual que Joan Wilder, Dorita ha comprendido que la felicidad y la plenitud están dentro de uno mismo, en lo más íntimo del ser. Sin embargo, la expresión verbal de la transformación de un personaje no es tan efectiva como los cambios de comportamiento que pueden verse reflejados en la pantalla en la escena de resurrección

de Tras el Corazón Verde. *Aun así, Dorita ha aprendido algo que puede conducirla al cruce del umbral definitivo.*

La resurrección es el examen final del héroe, su oportunidad para mostrar todo lo que ha aprendido. Los héroes se purifican totalmente mediante un sacrificio final o mediante una profunda experiencia de los misterios de la vida y de la muerte. Algunos no lograrán cruzar este peligroso punto crítico, pero los que logren sobrevivir seguirán adelante hasta completar el círculo del viaje del héroe y su regreso con el elixir.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cuál es el momento de Resurección en *King Kong*? ¿Y en *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*)? ¿Y en *El silencio de los corderos*? ¿Y en *La muerte os sienta tan bien*?
2. ¿Cuáles son las cualidades negativas adquiridas durante el camino por su protagonista? ¿Qué defectos tiene desde el principio que deban ser corregidos? ¿Qué características negativas le gustaría que conservara el protagonista? ¿Cuáles, entre todas ellas, son parte imprescindible de su naturaleza?
3. ¿Qué prueba final de muerte y renacimiento tiene que superar su héroe? ¿Qué aspectos de su héroe se han revelado con la Resurrección?
4. ¿Hay necesidad de un enfrentamiento físico en su historia? ¿Se muestra su héroe suficientemente activo en el momento crítico?
5. Examine el arco de personaje de su héroe. ¿Sufre una transformación realista y gradual? ¿Se hace visible el cambio final de su personaje en su apariencia o en sus acciones?
6. ¿Quién aprende de una tragedia donde muere el héroe, donde éste no aprende sus lecciones?

Duodécima etapa: El retorno con el elixir

No, tía Em, era un sitio real. Y recuerdo que había algunas cosas no demasiado agradables. Aunque casi todo era maravilloso. De todos modos, yo me pasé el tiempo diciéndole a todo el mundo que quería volver a casa.

(De *El mago de Oz*)

Habiendo sobrevivido a las odiseas, habiendo superado la muerte, los héroes regresan al punto de partida, vuelven a casa o continúan el viaje, pero siempre con la sensación de que comienzan una nueva vida o de que se han transformado para siempre en virtud del camino recorrido. Sin son verdaderos héroes, **retornarán con el elixir** desde el mundo especial, trayendo consigo algo que pueden compartir con los demás, o algo con capacidad para curar a todo un país enfermo.

Los buscadores regresamos finalmente purgados, purificados con los frutos de nuestro viaje. Repartimos los alimentos y el tesoro entre los miembros de la propia tribu. A algunos revelamos la emocionante historia de cómo los obtuvimos. Un círculo se ha cerrado, se nota. Está muy claro que los avatares del camino de los héroes han traído una nueva vida a nuestro país. Habrá otras aventuras, pero ésta está completa, y su final traerá un profundo consuelo, bienestar y plenitud a nuestro mundo. Los buscadores han vuelto a casa.

El retorno

En busca del fuego tiene una maravillosa escena de retorno que muestra cómo fueron probablemente los inicios del arte de contar histo-

rias. Los cazadores reunidos se afanan por relatar sus aventuras en el mundo exterior. Los héroes de la película disfrutan del botín de su búsqueda comiendo carne asada alrededor de la hoguera. El bufón de la fiesta de la caza se convierte ahora en el narrador de la historia, representando una aventura perteneciente a la fase de las pruebas, ilustrándola con efectos de sonido e imitando con divertidos gestos a un mamut guardián del tesoro con el que se toparon durante la búsqueda. Un cazador herido ríe, ahora que sus heridas sanan. En el lenguaje cinematográfico esto constituye una declaración del poder curativo de las historias. El hecho de retornar con el elixir significa infundir un cambio en la vida cotidiana y utilizar la fuerza de la aventura para sanar nuestras heridas.

El desenlace

Otro nombre que puede recibir el retorno es el de *desenlace*, un término que expresa a la perfección la idea de soltar nudos o deshacer ataduras. Una historia es como un tejido en el que las vidas de los personajes se entrelazan formando un diseño coherente. Las diferentes líneas e historias del argumento están anudadas entre sí de forma que crean tensiones y conflictos. Por lo general, es deseable descargar esa tensión y resolver los conflictos como resultado de soltar dichos nudos. También se suele hablar de *atar los cabos* de una historia en su desenlace. En cualquier caso, atados o sueltos, esas frases apuntan la idea de que una historia es un lienzo que debe tejerse bien o de lo contrario tendrá un aspecto andrajoso y enmarañado. Ésa es la razón por la que en el retorno deben abordarse todos los argumentos, cuestiones y asuntos secundarios que han ido surgiendo a lo largo de la historia. Es adecuado plantear nuevas preguntas en el desenlace. De hecho, puede ser incluso conveniente, pero todas las cuestiones anteriores deben quedar resueltas o, al menos, volver a mencionarse. Generalmente, los escritores se afanan por transmitir la sensación de que, en efecto, se ha cerrado el círculo de todas esas líneas argumentales y temas de la historia.

Dos tipos de historias

Existen dos formas de acabar el viaje del héroe. La manera más convencional de alcanzar el fin de la historia, por lo general la preferida

en la cultura occidental y en las películas americanas en particular, es la **circular**. Con ella se proporciona la sensación de que algo está pleno, cerrado y completo. La segunda forma, más popular en Asia y en Australia, así como en las películas europeas, propone un **final abierto**. En ella siempre quedan cuestiones por resolver, ambigüedades y conflictos no solucionados. Es posible que los héroes hayan ganado conciencia en ambas formas, pero en la variante del final abierto sus problemas no están atados ni se han resuelto definitivamente.

La historia circular

La forma más popular parece ser la circular o cerrada. En ella, la narración regresa al punto de partida. Esta estructura permite cerrar completamete el círculo, de forma que el protagonista vuelve literalmente al mismo punto o mundo del que partió hacia la aventura. Quizás el retorno sea circular sólo en un sentido metafórico o visual, con la reposición de una imagen inicial o la repeteción de un diálogo o de una situación que se dio en el primer acto. Ésta es una forma explícita de atar cabos y redondear la historia. La imagen o las frases pueden adquirir un nuevo sentido ahora que el héroe ha completado el viaje. En el retorno también puede replantearse la exposición original de la trama. Muchas composiciones musicales regresan, asimismo, al tema inicial para recreearlo de foma diferente antes de acabar.

El retorno del héroe al punto de partida o el hecho de recordar cómo empezó todo brinda al público una oportunidad para la comparación. Esboza una idea de adónde ha llegado el protagonista, cómo ha cambiado y qué aspecto tiene ahora su viejo mundo. Para lograr esa sensación de plenitud a través de una comparación, los escritores obligan nuevamente al héroe a pasar por una experiencia durante el retorno que difícilmente hubiera superado en un principio, para que de este modo el público vea claramente cómo ha cambiado. En *Ghost*, el héroe era incapaz de decir «Te quiero» en su mundo ordinario. A su retorno, tras haber muerto y superado diversas pruebas en el país de la muerte, es capaz de pronunciar tan importantes palabras para que su esposa, que sigue en el mundo de los vivos, pueda oírlas. En *Gente corriente*, el joven héroe Conrad se encuentra tan deprimido en el mundo ordinario que ni siquiera puede comer la tostada que su madre le ha preparado. Es una manifestación externa de su problema interno, de su incapacidad de aceptar el amor, dado que se odia a sí mismo por haber sobrevivido a su her-

ano. En el retorno, habiendo superado muchas pruebas de muer- y renacimiento, visita a su novia para disculparse por haberse mportado como un idiota. Cuando ella le invita a pasar y a com- rtir el desayuno, él se da cuenta de que tiene hambre. El apetito es uí un símbolo externo de su transformación interna. Este cambio el comportamiento tiene un efecto dramático mayor que cuando onrad afirma que se siente distinto, cambiado, o cuando otra per- na cae en la cuenta de que ha crecido y lo comenta. Esto muestra cambio simbólico y afecta indirectamente al espectador, si bien una forma más efectiva que mediante una demostración estri- nte. Sutilmente se da a entender que una fase de la vida del per- onaje ha terminado. Un círculo se ha cerrado y otro está a punto de brirse.

l logro de la perfección

l «final feliz» de las películas de Hollywood entronca directa y es- echamente con los cuentos de hadas, que suelen tratar sobre la onsecución de la perfección. Así, estos relatos acostumbran a fina- izar con una expresión de la perfección del tipo «fueron felices y co- mieron perdices». Los cuentos de hadas devuelven el equilibrio a las familias destrozadas, restauran la perfección extraviada.

Las bodas constituyen una forma muy popular de poner fin a las historias. El matrimonio es un nuevo comienzo, el final de la vieja vida de soltería y el comienzo de otra en ciernes, formando parte ac- tiva de una nueva unión. Como es sabido, todo comienzo resulta siempre perfecto e inmaculado en su forma ideal.

Entablar una nueva relación es otra forma de mostrar un co- mienzo al final de la historia. En *Casablanca*, Humphrey Bogart se somete a un difícil sacrificio de resurrección, renunciando a la posi- bilidad de recuperar a la mujer amada. La recompensa, el elixir que obtiene de la experiencia, es su nueva alianza con Claude Rains. Como él mismo dice en una de las más famosas frases de la historia del cine: «Louie, creo que éste es el comienzo de una bella amistad».

Las historias de final abierto

Los escritores han ideado muchas formas de redondear una historia para que resulte completa o cerrada, sobretodo teniendo en cuenta

las cuestiones dramáticas planteadas en el primer acto. Aun así, en ocasiones son convenientes los finales más indecisos, de suerte que algunos autores prefieren los retornos con un **final abierto**. En este tipo de estructura la historia continúa más allá del final, y lo hace en la mente y en el corazón de los espectadores, en la conversación y en la tertulias de café que se mantienen tras haber visto una película o leído un libro. Los escritores que gustan del final abierto prefieren dejar las conclusiones de tipo moral al albedrío del lector o espectador. Algunas cuestiones no tienen respuesta, algunas tienen muchas. Así, ciertos relatos no acaban con la resolución de las preguntas pendientes o las dudas formuladas, sino que ponen nuevas cuestiones sobre la mesa que encuentran resonancia entre el público, aun mucho después de que la historia haya finalizado.

Las películas de Hollywood suelen ser criticadas por sus finales de cuento de hadas en los que todos los problemas se resuelven y las asunciones culturales del público no se ven perturbadas. Por el contrario, los finales abiertos proyectan una visión del mundo como un lugar ambiguo e imperfecto. Si lo que se pretende es contar historias más sofisticadas, duras y realistas, la variante del final abierto suele resultar más útil y apropiada.

Las funciones del retorno

Como otras etapas del viaje, el retorno con el elixir puede desempeñar diferentes funciones, pero tiene, sin embargo, un carácter muy especial por tratarse del último elemento. El retorno es en cierta forma similar a la recompensa. Ambas etapas siguen a un momento de muerte y renacimiento y suelen tener consecuencias derivadas de haber sobrevivido a la muerte. En el retorno también aparecen algunos hechos característicos de la etapa de la recompensa (apoderarse de la espada) como, por ejemplo, tomar posesión de algo, celebrar algún acontecimiento y también matrimonios sagrados, escenas alrededor de la hoguera, tomas de conciencia de uno mismo, venganzas o represalias. Con todo, el retorno es la última oportunidad para catalizar las emociones de los espectadores. Es el momento de concluir la historia y satisfacer o provocar en el público la reacción deseada. Esta etapa posee un peso específico mayor debido a su posición única al final de la obra y es, por ello, un lugar atestado de dificultades, tanto para el escritor como para sus héroes.

El factor sorpresa

El retorno puede resultar insípido y plano si todo se resuelve demasiado fácilmente o tal y como se esperaba. Un buen retorno debe servir para atar los cabos sueltos, pero sin renunciar a la inclusión de un cierto efecto sorpresa. Debe llevarse a cabo con pequeños tintes inesperados y aderezarlo con una revelación repentina. Los griegos y los romanos solían introducir una escena de «revelación» en las postrimerías de sus obras. Dos jóvenes que aparecen como pastores descubren que son un príncipe y una princesa prometidos en matrimonio desde mucho tiempo atrás. En el plano trágico, Edipo descubre que el hombre al que ha dado muerte en la odisea era su padre, y que la mujer con la que ha contraído santo matrimonio es su propia madre. En este caso, la «revelación» causa más horror que otra cosa.

El retorno puede presentar también un giro brusco. Ése es otro caso de cambio inesperado en la dirección de la historia. Se puede inducir una creencia determinada en el espectador, y revelarle en el último momento otra realidad muy diferente. La película *No hay salida* (*No way out*) transmite una percepción del héroe totalmente distinta en los últimos diez segundos. *Instinto básico* logra que durante los dos primeros actos el espectador sospeche que Sharon Stone es una asesina, lo convence de su inocencia en el clímax para sembrar nuevamente la duda en un toma final inesperada.

Por lo general, este tipo de retornos suele poseer un tono irónico o cínico, como si con ellos se quisiera dar a entender al público que se le ha tomado el pelo. El espectador se siente ridículo por haber pensado que el ser humano es bueno por naturaleza o que el bien puede triunfar sobre el mal. Una versión algo menos sardónica del retorno con un giro inesperado puede encontrarse en las obras del escritor O. Henry, quien a veces se sirve de este recurso para mostrar el lado más positivo del ser humano, como ocurre por ejemplo en su relato breve *The Gift of the Magi* (*El regalo de los Reyes Magos*). Unos jóvenes esposos y de escasos recursos económicos se sacrifican para poder sorprenderse mutuamente con regalos de navidad. Él vende su valioso reloj con la intención de comprar un prendedor para la hermosa y larga cabellera de su mujer. Ella se corta sus preciosos rizos para venderlos y comprar así una faltriquera para el reloj de su marido. Los sacrificios y los regalos resultan a la postre inútiles, mas la pareja encuentra el tesoro de su amor.

La recompensa y el castigo

Una función específica del retorno es establecer la recompensa y el castigo finales. Constituye parte de la función cuyo cometido es devolver el equilibrio al mundo de la historia, transmitir una sensación de plenitud. Es comparable a la obtención del título tras los exámenes de fin de carrera. Los villanos deben recibir su merecido por las malas acciones cometidas y no quedar exentos de su culpa. Al espectador no le gustaría. Pero el castigo debe ser proporcional al crimen y manifestar un cierto carácter de **justicia poética**. En otras palabras, la forma en la que el villano muere o recibe su justo y merecido castigo debe ser directamente proporcional en intensidad a los crímenes cometidos.

Asimismo, los héroes deben obtener lo que se merecen. Sin embargo, en demasiadas películas sucede que el protagonista recibe una recompensa que realmente no se ha ganado. En rigor, el premio debe ser también proporcional al sacrifico realizado. No se obtiene la inmortalidad por la cara bonita. Por ello, si el héroe no ha aprendido la lección puede ser castigado en la etapa del retorno. Desde luego, si el punto de vista del escritor refleja que la vida es injusta y la justicia no es sino una anomalía en este mundo, su opinión hallará eco y reflejo en la recompensa y el castigo propios de la etapa del retorno.

El elixir

El **elixir** es la verdadera llave de la etapa final del viaje del héroe. ¿Qué trae el héroe del mundo especial que pueda ser compartido tras su retorno? Independientemente de que lo comparta con su comunidad o con el espectador, el hecho mismo de traer el elixir es la prueba final y definitiva que debe superar el héroe. Es la demostración de que ha estado donde dice haber estado, es un ejemplo para otros, un modelo, y demuestra que es posible vencer a la muerte. El elixir es tan valioso que incluso tiene la capacidad de restaurar la vida en el mundo ordinario.

Como todos los demás elementos del viaje del héroe, la vuelta con el elixir puede interpretarse como un hecho real o metafórico. Es posible que el elixir sea una sustancia o una medicina traída para sanar a una comunidad enferma (tal y como sucede en numerosos capítulos de la serie televisiva *Star Trek, la conquista del espacio* [*Star Trek*] o el objeto de la búsqueda en la película *Los últimos días del Edén* [*Medicine Man*]). Puede tratarse de un tesoro en el sentido literal de la palabra, robado del mundo especial y compartido con un grupo de aventure-

s. En un sentido más metafórico, quizás se trate de alguna de esas cosas que mueven a la gente a correr todo tipo de riesgos y andanzas, saber: el dinero, la fama, el poder, el amor, la paz, la felicidad, el éxito, la salud, la sabiduría o simplemente el hecho de tener una buena historia que contar. El mejor elixir es aquél que proporciona al héroe y al público una mayor y más diáfana conciencia. En el largometraje *El tesoro de Sierra Madre* (*The Treasure of the Sierra Madre*), el tesoro físico del oro no es más que polvo carente de valor, de manera que el verdadero elixir consiste en saber vivir una existencia larga y pacífica.

En *Los romances del rey Arturo*, el Grial es el elixir que una vez compartido puede curar a un país enfermo. El rey pescador puede descansar de nuevo. Si Perceval y los caballeros se hubieran quedado con el Grial, la cura no habría sido posible.

Si el viajero no porta algo que compartir no se convertirá en héroe, antes bien, será considerado un sinvergüenza, un egoísta, un protagonista con pocas luces incapaz de aprender la lección, incapaz de crecer. El logro de regresar con el elixir es la última prueba que tiene que pasar un héroe; con su superación demuestra ser suficientemente maduro para compartir los frutos de su búsqueda.

El elixir del amor

Huelga decir que el amor es uno de los elixires más poderosos y de mayor arraigo popular. Puede ser una recompensa que el héroe no recibe hasta después de haber realizado el sacrificio final. En *Tras el Corazón Verde*, Joan Wilder renuncia a sus fantasías acerca de los hombres y se despide de su vieja e indecisa personalidad. La inesperada recompensa se materializa cuando Jack Colton se decide finalmente a volver en su busca conduciendo de forma milagrosa un romántico velero hasta el barrio donde Joan reside en Nueva York. Colton ha transformado el elixir que estaba buscando, la preciosa esmeralda, en puro amor. Joan obtiene asimismo la recompensa del romance, pero se la ha ganado previamente aprendiendo que es posible vivir sin él.

El mundo ha cambiado

Otro aspecto que caracteriza al elixir es que la sabiduría que el héroe trae consigo puede ser de tan poderosa naturaleza que no sólo le cambie a él, sino a los que lo. Todo el mundo se altera con eso, y sus conse-

cuencias tienen gran alcance. Hay una bella imagen de este fenómeno en la cinta *Excalbiur*, cuando Perceval devuelve el Grial a Arturo: el rey se restablece y es capaz de salir a cabalgar junto a los caballeros. Están tan llenos de vida que las flores se abren a su paso. Simbolizan el elixir de la vida cuya sola presencia renueva la naturaleza.

El elixir de la responsabilidad

Un elixir también común y muy poderoso puede ser la asunción por parte del héroe de una mayor responsabilidad en la etapa del retorno, de suerte que renuncia a su antigua condición de solitario y se pone a la cabeza o al servicio de un grupo. Se fundan familias y aparecen nuevas relaciones, se crean ciudades. El centro de gravedad del héroe ya no se encuentra en su propio ego, sino que va más allá e incluye al grupo. Mad Max, el solitario héroe de las películas de George Miller *Mad Max 2: El guerrero de la carretera* (*Mad Max 2: The Road Warrior*) y *Mad Max más allá de la cúpula de trueno* (*Mad Max Beyond Thunderdome*), renuncia a su soledad para convertirse en mentor y padre adoptivo en una carrera de niños huérfanos. El elixir no es sino su capacidad de supervivencia, y los recuerdos del viejo mundo previo al Apocalipsis, que transmitirá a los huérfanos.

El elixir de la tragedia

En la variante trágica, los héroes mueren o son derrotados, derribados por sus propios defectos y sus debilidades trágicas. Sin embargo, brota una lección de todo ello, siendo así que de la experiencia se puede obtener un elixir. ¿Quién aprende en estos casos? El público, dado que presencia los errores del héroe y las consecuencias que de ellos se derivan. Los espectadores aprenden a ser suficientemente sabios para evitar esos errores. Ése es el elixir que ellos obtienen de la experiencia.

Más triste, pero más sabio

En ocasiones, el elixir es la mirada triste que el héroe lanza retrospectivamente sobre los errores cometidos a lo largo del camino. Se consigue una sensación de plenitud cuando el protagonista reconoce que se siente más triste aunque más sabio tras haber experimen-

lo diversas vicisitudes. El elixir que lleva consigo es una amarga medicina, pero le ayuda a no cometer los mismos errores del pasado y su dolor sirve de advertencia al espectador para que se cuide de elegir el camino equivocado. Los héroes de películas como *Risky Business* y *Los blancos no la saben meter* (*White Men Can't Jump*) han recorrido un camino que mezcla el dolor y el placer. Pierden definitivamente el premio del amor, deben retornar sin la mujer de sus sueños y no les queda más remedio que hallar consuelo en el elixir de la experiencia. Esas historias transmiten la sensación de que las cuentas están cerradas y los héroes asumen el saldo resultante.

Más triste, pero no más sabio

Un héroe «más triste, pero no más sabio» reconoce que ha sido un necio, lo que es ya un logro y un primer paso en la buena dirección. La peor clase de estupidez es la del que no es capaz de reconocerla, bien porque no ve los propios errores o porque lo hace sin convencimiento, sin desear aprender realmente la lección. Incluso después de soportar terribles odiseas retrocede al mismo comportamiento que causó sus problemas. Así, se convierte en una persona **más triste, pero no más sabia**, en un reincidente. Es otro tipo de historia circular cerrada.

En esta variante del retorno, un personaje travieso o estúpido parece madurar y haberse transformado. Quizás se trate de un payaso o un embaucador, como Bob Hope en las películas de Crosby y Hope o como Eddie Murphy en *Límite: 48 horas* o *Entre pillos anda el juego*, que jura y perjura haber aprendido la lección. Sin embargo, al final abandona el elixir y vuelve a cometer los errores iniciales. Retoma su original e irreprimible actitud, cerrando de esta manera el círculo y viéndose condenado a repetir la aventura. Éste es, pues, el castigo por haber fracasado en el retorno con el elixir: **el héroe u otra persona están condenados a repetir la odisea hasta aprender la lección o conseguir llevar el elixir de regreso a casa para compartirlo.**

El epílogo

Así como algunas historias pueden tener un prólogo que precede a la acción principal, a veces es necesario un **epílogo** que siga al grueso de la historia. Un epílogo raramente servirá para completar el argumento, pero sí podrán proyectarse en él los cambios de los personajes, situán-

dolos en un futuro más o menos cercano. *La fuerza del cariño* (*Terms of Endearment*) tiene un epílogo que describe la evolución de los personajes un año después del final de la historia principal. El sentimiento que se transmite nos hace ver que a pesar de que la muerte y la infelicidad existen, la vida continúa. La película *Mira quién habla* (*Look Who's Talking*) tiene un epílogo en el que aparece el nacimiento del bebé de la hermana menor del héroe, nueve meses después del cierre del argumento principal. Las historias que versan sobre grupos de personajes que atraviesan una fase de formación o un período crítico en sus vidas, como *American Graffiti* o películas bélicas como *Tiempos de gloria* o *Doce del patíbulo*, pueden terminar con un breve texto en el que se narra cómo murieron los personajes, cómo evolucionaron en la vida o cómo fueron recordados. El largometraje *Ellas dan el golpe* incorpora un extenso epílogo en el que una mujer de avanzada edad, ex jugadora de béisbol, que rememora su carrera mediante *flashbacks* durante toda la película, visita el Salón de la Fama del béisbol, y allí se encuentra con la mayoría de su antiguas compañeras de equipo. Así se nos refiere cuál ha sido el destino de las jugadoras. La protagonista, ya sexagenaria, organiza un partido para demostrar que todavía saben jugar. Su espíritu es el elixir que hace revivir al héroe y al público.

Éstas son algunas de las muchas funciones del retorno. Pero también existen ciertas dificultades para impedir el regreso con el elixir.

Las dificultades durante el retorno

Es muy fácil estropearlo todo en la etapa del retorno. Muchas historias se derrumban en los momentos finales. El retorno es demasiado abrupto, prolongado, disperso, predecible, demasiado esperado o, de algún modo, insatisfactorio. El estado de ánimo o la cadena de pensamientos creados por el autor pueden romperse y perderse así, en un momento fugaz, el efecto buscado. El retorno puede adolecer asimismo de una excesiva ambigüedad. Mucha gente critica el giro inesperado que preside el final de *Instinto básico* por no resolver satisfactoriamente las dudas sobre la culpabilidad de la mujer.

Los argumentos secundarios no resueltos

Otra de las dificultades que suele detectarse es la incapacidad de los escritores para aunar todos los elementos de la historia en la fase del

torno. Resulta muy común que los escritores actuales opten por de-r las historias secundarias sin resolver. Quizás con las prisas por ter-inar y la preocupación por definir los personajes principales, el des-no y las ideas de los secundarios queden olvidados, por interesantes ue puedan resultar a los ojos del espectador. Las películas antiguas uelen ser más completas y satisfactorias en este sentido, porque los eadores se tomaban el tiempo necesario para definir todos los argu-entos secundarios. Se podía contar con que todos los personajes go-rían de su porción de protagonismo al principio, mediada la pelícu- y al final. **Una regla de oro afirma que los argumentos secundarios ienen que disponer de, al menos, tres momentos o escenas distri-uidas a lo largo de la historia, una por cada acto.** Todas las líneas rgumentativas secundarias deben ser incluidas o resueltas en el re-orno. Cada personaje tiene que abandonar la escena portando algún lixir o con alguna lección aprendida en su equipaje.

emasiados finales

Por otro lado, el retorno no tiene que resultar pesado o reiterativo. Otra norma básica para la buena estructuración de la fase del retorno es operar con el sistema KISS, o sea: ***Keep it Simple, Stupid***. O lo que es lo mismo: cuanto más sencillo, mejor. Muchas historias no fructifican porque tienen demasiados finales. El público percibe que la historia está en su último tramo, pero el autor, quizás incapaz de elegir el final más adecuado, propone varios. Esto suele frustrar al público y disipa toda la energía generada por el escritor. La gente quiere tener la certeza de que la historia ha acabado definitivamente, para poder levantarse y abandonar el teatro o cerrar el libro con una intensa carga de emoción. Una película tan ambiciosa como *Lord Jim*, que pretende estar a la altura del reto planteado por la densa novela en la que se basa, puede agotar al público con la inclusión de varios clímax y finales que resultan eternos.

Un buen ejemplo de la sencillez que propugnamos puede ser la pelea de kárate que constituye el clímax de *Karate Kid*. Tras la última patada y la consiguiente victoria del héroe, los títulos de créditos aparecen inmediatamente acompañados del tema musical de cierre. Casi no hay desenlace. Sin embargo, nosotros sabemos que el chico ha obtenido el elixir, o sea, ha aprendido correctamente las lecciones durante su duras sesiones de entrenamiento.

Los finales abruptos

Un retorno puede resultar extremadamente abrupto y transmitir la sensación de que el escritor ha dado por zanjada la historia prematuramente tras el clímax. Un historia tiende a parecer incompleta a menos que se dedique cierto espacio emocional para despedir a los personajes y extraer algunas conclusiones. Un retorno abrupto puede interpretarse como si alguien colgara el teléfono sin despedirse o como un piloto que se lanza en paracaídas sin intentar siquiera hacer aterrizar el avión.

El enfoque

Un retorno puede no estar enfocado adecuadamente si las cuestiones dramáticas surgidas en el primer acto y puestas a prueba en el segundo no encuentran un reflejo equivalente al final. El fallo de un escritor puede derivarse de haber sembrado las cuestiones adecuadas al principio para, sin darse cuenta, desviar posteriormente el tema. Un relato que comienza como una historia de amor puede terminar convertido en una exposición que pone en evidencia la corrupción gubernamental. El escritor ha perdido el hilo. La historia no estará bien enfocada, salvo que se cierre el círculo con el regreso a los temas originales.

La puntuación

La función última del retorno consiste en finalizar la historia de una forma categórica y definitiva. La historia debe acabar con el equivalente emocional a un punto final. Una historia, al igual que una frase, puede terminar de cuatro formas distintas: con un punto, con un signo de exclamación, con un signo de interrogación o con puntos suspensivos, que siempre indican que la idea expresada se desvanece vagamente. (Ejemplo: ¿Quieres ira ahora o...?)

Las necesidades de la historia y la actitud del autor pueden determinar la elección de un final que cause el mismo sentimiento que traslada un punto, la elección de una imagen o una línea de diálogo que realicen una declaración categórica: «La vida continúa», «El amor lo puede todo», «El bien siempre triunfa sobre el mal», «Así es la vida», «Como en casa en ninguna parte».

Un final puede provocar el efecto de un signo de exclamación si la intención de la obra es causar conmoción o crear alarma. Las pe-

ulas de ciencia-ficción o las de terror pueden finalizar con una exesión del tipo «¡No estamos solos!» o «¡Arrepentirse o morir!». s historias de crítica social acabarían con una afirmación categóri del estilo «¡Nunca jamás!», «¡Levántate y rompe las cadenas de opresión!» o «¡Hay que hacer algo!».

En la estructura con un final más abierto, puede que usted desee rminar con el efecto de un signo de interrogación y la sensación de e muchas cosas permanecen aún inciertas. La imagen final plantea cuestiones como «¿Volverá el héroe con el elixir o se le olvida?». Una historia con final abierto podría, asimismo, concluir con a sensación de desvanecimiento propia de los puntos suspensivos. as cuestiones no tratadas quedan en el aire y los conflictos irresolus se integran en un final que sugiere la ambigüedad o la duda. «El héroe no puede decidirse entre dos mujeres, y por eso...», «El amor el arte son irreconciliables, así que...», «La vida sigue... y sigue... y sigue...», «Quedó probado que no es una asesina, pero...».

Con una forma u otra, el final definitivo de una historia debe dejar muy claro que ésta se acaba, tal como hace la Warner Bros. con su famosa cita «Eso es todo, amigos». Cuando se trata de historias orales, además de la fórmula tradicional «fueron felices y comieron perdices», suelen utilizarse palabras que subrayan el hecho de que la historia ha terminado, tales como «colorín, colorado, este cuento se ha acabado» y otras afines. A veces, una imagen cinematográfica definitiva, como la del héroe cabalgando hacia el atardecer, puede resumir el tema de la historia por medio de una metáfora visual que comunica al público que ha llegado a su fin. La última imagen de *Sin perdón*, una toma del personaje interpretado por Clint Eastwod abandonando la tumba de su mujer y volviendo a su casa, es señal inequívoca de que el viaje ha concluido y en ella se resume el tema principal de la historia.

Éstas son sólo algunas de las funciones del retorno con el elixir. Así, y dado que casi hemos completado el círculo, vamos a dejarlo ligeramente abierto a lo desconocido, a lo inesperado, a lo inexplorado.

El mago de Oz

El retorno de Dorita comienza cuando dice «adiós» a sus amigos y éstos le agradecen los elixires del amor, el valor y el sentido común que ella les ayudó a conseguir. Es entonces cuando la muchacha,

taconeando alegremente y cantando el tema «There's no place like home» («Nada como el hogar»), siente el deseo de estar de vuelta en su Kansas de procedencia.

Otra vez en el mundo ordinario, de vuelta a la vida cotidiana en blanco y negro, Dorita se despierta con la cabeza hecha un mar de dudas. El retorno es ambiguo. ¿Fue un viaje real al mundo de Oz o se trató simplemente de los delirios de una niña tras una conmoción cerebral? Aunque, al fin y al cabo, eso no tiene importancia. Para ella el viaje fue real.

Dorita reconoce ahora personajes de Oz en la gente que la rodea. Sin embargo, algo ha cambiado en la forma en que los percibe tras su viaje al mundo especial. Algunos recuerdos son horrorosos, otros fantásticos, pero ella presta atención sobretodo a lo que ha aprendido. No hay nada como el hogar.

La afirmación de Dorita diciendo que jamás volverá a abandonar su casa no debe ser entendida literalmente. El hogar al que se refiere no es la pequeña granja de Kansas, sino su propia alma. La muchacha es una persona totalmente integrada y en posesión de las mejores cualidades, con control sobre sus debilidades y en contacto con las formas positivas de sus energías masculina y femenina. Ha aprendido todas y cada una de las lecciones del camino. Finalmente, se siente bien en su propia piel y se sentirá como en casa independientemente de dónde esté. El elixir que trae consigo es una nueva idea del hogar, un nuevo concepto de sí misma.

Y así finaliza el viaje del héroe o, por lo menos, así descansa por un tiempo, dado que el viaje de la vida y la aventura de una historia nunca terminan. El héroe y el público traen consigo el elixir de la aventura, pero el proceso de asimilación de la lección continúa. Cada persona debe decidir qué es en su opinión el elixir, si la sabiduría, la experiencia, el dinero, el amor, la fama o simplemente la emoción de vivir. Y es que una buena historia, como un buen viaje, debe aportar un elixir que nos cambie, que nos haga más conscientes, más vivos, más humanos, más plenos, más integrantes del todo. Sólo entonces se completará el círculo del viaje del héroe.

Cuestionario sobre el viaje

1. ¿Cuál es el elixir de *Instinto básico*, *Big*, *Cowboys de ciudad*, *Atracción fatal* y *Bailando con lobos*?
2. ¿Qué elixir extrae su héroe de la experiencia vivida? ¿Lo reserva para sí o lo comparte?
3. ¿Se prolonga su historia demasiado tiempo, una vez finalizado el hecho principal o el clímax? ¿Cuál sería el efecto logrado como resultado de cortar la historia por lo sano después del clímax? ¿Cuánto debe durar el desenlace de su historia para que el espectador quede enteramente satisfecho?
4. ¿De qué forma ha asumido el héroe una mayor responsabilidad en el curso de la historia? ¿Es el retorno un punto en el que se incrementa la responsabilidad asumida?
5. ¿Quién es ahora el héroe de la historia? ¿La historia ha cambiado a los héroes o es que los personajes han ido creciendo hasta convertirse en héroes? ¿Cuál de ellos ha cambiado y le decepciona? ¿Hay alguna sorpresa final?
6. ¿Es su historia realmente valiosa? ¿Se ha aprendido lo suficiente como para que haya merecido la pena el esfuerzo?
7. ¿Dónde se ubica usted en su propio viaje del héroe? ¿Qué elixir espera conseguir?

Epílogo



Una mirada retrospectiva sobre el viaje

Me lo he pasado de muerte, he *disfrutado* cada minuto.
(Errol Flynn)

Ahora que hemos llegado al final del camino de los héroes puede ser de utilidad examinar cómo funciona este modelo en algunas historias representativas. He elegido *Titanic*, *Pulp* Fiction, El rey león y *Full Monty* como películas donde puede efectuarse una aplicación creativa y entretenida de los arquetipos y las estructuras que componen el viaje del héroe. También me gustaría realizar un par de comentarios sobre la saga de *La guerra de* las galaxias, ya que ha sido parte fundamental en el desarrollo de la idea del viaje del héroe.

Analizar estas películas y trasladar el viaje del héroe a ellas ha resultado un ejercicio enriquecedor, útil para poner de relieve algunos errores en los que incurren estas historias, pero también para descubrir sorprendentes niveles de contenido y conexión poética. Recomiendo fervientemente que cada cual realice este ejercicio con una película, una novela o cualquier historia de su preferencia. Este material resulta muy gratificante cuando se aplica a una historia concreta o a la vida real. Sin embargo, antes de presentar estos análisis, me gustaría formular algunas advertencias y establecer ciertas directrices previas.

Precaución, escritor

Antes que nada, caveat scriptor (precaución, escritor). El **viaje del héroe proporciona simplemente unas pautas.** No es una receta de cocina ni una fórmula matemática que pueda aplicarse rígidamente a cualquier historia. Para que resulte efectiva, una historia no

tiene necesariamente que seguir ésta ni ninguna otra escuela, paradigma o método de análisis. La prueba definitiva de que una historia tiene éxito o calidad no es en modo alguno su adecuación a unas pautas determinadas, sino su popularidad y el efecto positivo que causa en el publico. Forzar una historia para que encaje en determinados patrones preestablecidos es como empezar la casa por el tejado.

Se pueden escribir buenas historias que carezcan de los rasgos mencionados en el viaje del héroe. En realidad es mejor así. La gente prefiere que la creatividad desafíe las convenciones que le son familiares y las previsiones más habituales. Una historia puede romper todas las «normas», y a pesar de ello ser capaz de despertar un elenco de emociones humanas intensas y universales.

La forma se somete al contenido

Recuerde: la estructura de la historia viene dictada por sus necesidades. La forma debe adaptarse al contenido. Las creencias y prioridades, junto con el carácter de los personajes, los temas, el estilo, el tono y el humor que se pretenden generar, determinan la forma y el diseño de la línea argumental. La estructura también estará influida por el público, el lugar y el tiempo en los que se contará la historia.

Asimismo, la forma de una historia varía en función de las necesidades de los espectadores. Se seguirán creando nuevos tipos de estructuras con ritmos diferentes. Por ejemplo, gracias a la televisión y al estilo de montaje de la cadena MTV, ha menguado el intervalo de tiempo que el público internacional es capaz de prestar la debida atención; la sofisticación es mayor que nunca, de suerte que los escritores pueden construir historias con movimientos más veloces y dar por hecho que el espectador será capaz de digerir estos giros rápidos y los cortes bruscos en estructuras familiares.

Todos los días se crean formas diferentes. toda vez que con cada obra que se escribe se vierten nuevas observaciones sobre la estructura de la narrativa. El viaje del héroe constituye solamente una guía, un punto de partida desde el que forjar las reglas y el lenguaje adecuados sobre los que cimentar una buena historia.

La elección de metáforas propias

El patrón del viaje del héroe es, sencillamente, una metáfora de lo que sucede en una historia o en La vida misma. He utilizado los ejemplos de la caza, una clase universitaria y la respuesta sexual humana como metáforas para explicar los patrones que yo detecto en una historia determinada. Sin embargo, éstas no son las únicas posibilidades. Deben crearse una o varias metáforas distintas, si con ello alcanzamos un mejor entendimiento del arte de la narración. Se puede considerar más útil comparar la historia con un partido de béisbol y sustituir las etapas del viaje por las bases o zonas del campo de juego, recurriendo al lenguaje deportivo en lugar de usar los términos que maneja este libro. También podemos optar por la navegación a vela, la cocción del pan, el descenso en balsa por un río, la conducción de un coche o el proceso de esculpir una estatua, si nos parecen comparaciones más certeras y ajustadas para describir el proceso de narración de la historia que nos ocupa. A veces se precisa una combinación de metáforas para iluminar las diferentes facetas del viaje humano.

Las etapas, los términos temporales y las ideas del viaje del héroe pueden usarse a modo de patrones o sugerencias para la producción de una historia, siempre y cuando no nos ciñamos al modelo con demasiada rigidez. Probablemente lo idóneo sea leer las ideas vertidas en el viaje del héroe para después olvidarlas a la hora de escribir nuestras propias historias. Si uno se pierde escribiendo, deberá sin duda acudir a las metáforas como podría consultarse un mapa durante un viaje físico. Pero nunca debemos confundir el viaje con el mapa. Nadie viaja con una guía turística pegada al parabrisas. Los mapas y las guías solamente sirven para su consulta antes de la partida o para sacarnos del atolladero cuando nos desorientamos. El placer de un viaje no se obtiene de la lectura o el seguimiento de unas pautas, sino de la exploración de lugares ignotos, de la desviación de los caminos marcados, aunque sea de tarde en tarde. Los grandes descubrimientos solamente son posibles si nos perdemos de forma creativa, viajando más allá de los límites que marca la tradición.

Una plantilla de referencia

Quizás alguien desee experimentar con el viaje del héroe con el propósito de crear una nueva historia o para reestructurar una obra. En las películas de animación de la factoría Disney, se ha utilizado este

modelo para reforzar argumentos, detectar problemas y definir estructuras. Cientos de escritores me han comentado que perfilan sus guiones, novelas románticas y episodios de comedias para la televisión con la ayuda del viaje del héroe y ejemplos que encuentran en la mitología.

Algunos inician la escritura de una película o una novela anotando las doce etapas del viaje en doce fichas. Cuando tienen ya definidas algunas de las escenas más importantes y los puntos de inflexión básicos, se anotan en la ficha de la etapa correspondiente, allí donde se considera que pueden encajar mejor. De esta forma se empieza a diseñar el trazado de una historia propia, cubriendo paulatinamente los huecos y las lagunas que puedan existir en el conocimiento de los personajes y de lo que les sucede. Igualmente, podemos utilizar las ideas del viaje del héroe para formular preguntas sobre los protagonistas: ¿cuáles son sus mundos ordinario y especial? ¿Cuál es la llamada de la aventura que experimenta el héroe? ¿Cómo se expresa el miedo en el rechazo de la llamada? ¿Está ya superado cuando se produce el encuentro con el mentor? ¿Cuál es el primer umbral que tiene que atravesar el héroe? Y así sucesivamente, completando las lagunas y esbozando un esquema que integre a todos los personajes, así como los argumentos secundarios, hasta elaborar un diseño completo.

Posiblemente, alguna de las escenas concordará con la función de una etapa que, según el modelo del viaje del héroe, es «inadecuada». Quizás en su historia será conveniente que el mentor presente o entregue la llamada, y que el rechazo se produzca en el segundo acto o en el tercero, y no en el primero. No importa, coloque la escena donde le parezca que encaja con más naturalidad. El modelo sólo muestra el lugar más habitual, pero no el único donde puede ocurrir un hecho.

Cualquier elemento del viaje del héroe puede aparecer en cualquier punto de la historia. Bailando con lobos comienza con la odisea (el calvario) o la resurrección del protagonista que, como se ha dicho, normalmente se coloca hacia la mitad o al final del viaje del héroe. Pese a contravenir la pauta, la historia funciona perfectamente. Todas las historias están compuestas por elementos del viaje del héroe, pero las diferentes unidades pueden recolocarse de modo que satisfagan las necesidades de cada una en particular.

Por esta razón resulta más adecuado emplear las fichas que escribir las diferentes etapas en una única hoja de papel. De esta forma pueden recolocarse las diferentes unidades como mejor convenga al

proceso, y añadir más fichas en caso de que un movimiento como, por ejemplo, la llamada o el rechazo, deba aparecer varias veces (tal y como sucede en *Titanic*).

Análogamente, a medida que visualiza la historia, podría discurrir algunas escenas que *a* priori no hallarán correspondencia en ninguna de las etapas del viaje. Y tal vez se vea en la necesidad de inventar su terminología o sus metáforas propias, a fin de abarcar las categorías que desbordan el patrón, como si confeccionara un viaje del héroe hecho a la medida de su propia y personal visión del universo.

la demostración práctica de la idea

Seguidamente analizaremos diferentes películas para ilustrar como los motivos del viaje del héroe se siguen recreando con nuevas combinaciones de viejas pautas.